ISSN 1516-6260

PROMOÇÃO. Mande uma frase ou desenho criativo e concorra a dois PlayStation 2

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

Nº 85 • Ano 8 • Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90 • Fevereiro 2006

PlayStation

Dicas & Truques para

www.gameblog.com.br

EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO

1285 DICAS & TRUQUES

Novidades PS3

Revelamos detalhes inéditos sobre a tecnologia do super console

DETONADOS

PS2 **Matrix: Path of Neo**
Toda a trilogia Matrix em um jogo

PS2 **Crônicas de Narnia**
A aventura do cinema no PS2

JOGUE SÓ O MELHOR

Guitar Hero PS2
Karaoke Revolution Party PS2
Naruto: Narutimate Hero 3 PS2
SOCOM PSP Tokobot PSP

DICAS ESPECIAIS

Dragon Quest VIII PS2
Metal Gear 3: Subsistense PS2

DETONADO

Kingdom Hearts II

Todo mundo está jogando. Só aqui o roteiro para chegar ao final desta mistura de Final Fantasy com Disney

PÔSTER GRÁTIS
NA FRENTE:
Os craques de FIFA Street 2
NO VERSO:
Tabelão da Copa do Mundo 2006

IMPORTS

A número 1 do seu console!

Aqui você encontra o melhor em qualidade para sua loja ou Assistência Técnica!

X-Box

PS2 Slim

Gamecube

PSP Pocket

Aproveita a Super Promoção de Memory Cards de 8, 16 e 32 MB!

Televendas:
(51) 3039-4444
(51) 3529-4444

Visite-nos e compre agora:
www.hkimports.com.br

PlayStation
Fevereiro/2006

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Editorial: Roberto Araújo
Redação
Redator-chefe: Luiz Siqueira
Editor: Leandro Calçada
Redatores: Danilo Porto Bastos, Eduardo Trivella, Felipe Azevedo, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.
Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Caio Martinelli e Erick Melo
Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766
Colaboraram nesta edição: Aida Lima, Gerson Tung, José Júnior e Makotron.

Euroimagem: Valerio Romahn

Internet: Cassio Narciso e Rodrigo Mourão

Diretor Operacional: Abilio P. Cunha
Propaganda: Leticia Nunes
Publicidade – São Paulo
Gerentes de Negócios: Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093 e Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Executivos de Negócios: Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisangela Xavier e Flavia Pinheiro
Coordenador de Diretos e Classificados: Nickolas Suzuki (0xx11) 3038-5090
Contatos: Vinicius Christe,Gianpaolo Iarussi, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097
Trafego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122 (marcos.roberto@europanet.com.br)
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Publicidade – Outras Praças
Brasília: (0xx61) 326-0205 – New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Midia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 – Semente
Santa Catarina: (0xx48) 247-7804 – Yuri Representações
Publicidade – EUA e Canadá
Fone: 00xx1 (650) 306-0880, FAX: 00xx1 (650) 306-0890

Circulação e Promoção: João Alexandre, Ézio S. Vicente, Jackeline Monjarás e Marcelo Diniz

Atendimento Pessoa Jurídica:
Joelma Dantas (0xx11) 3038- 5104 – joelma@europanet.com.br

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marilia Ribeiro

Atendimento ao Leitor e Assinaturas:
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050 / Telefone outros estados: 0800-557667 Fabiana Lopes (Coordenadora), Carla Dantas, Elisangela Harumi, Fernanda Fernandez, Julia Ianez; Juliana Ribeiro, Paula Hanne e Tamar Biffi
Administração: Cecilia Tomazelli (Gerente); Carlos Eli, Felipe Fonseca, Gustavo Castilho, João Zanata, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mario, Renata Kurosaki e Vivian Regina

Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.
Números anteriores - No jornaleiro ou na Editora Europa
Rua M.M.D.C.,121 – São Paulo/SP, CEP 05510-900,
Fone 0800-557667, FAX (0xx11) 3819-0538
Pela Internet www.europanet.com.br
E-mail atendimento@europanet.com.br

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. Rua Teodoro da Silva,907 CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ
Impressão: Prol Editora Gráfica

ANER www.aner.org.br **Somos Filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas**

*PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

À GALERA

Ter o espirito aberto às vezes é um pouco complicado. Para mim, que sou das antigas no videogame, os RPGs sempre foram jogos bastante complexos, algo a ser desfrutado por uma elite de jogadores. Já jogos Disney sempre me pareceram coisa de criança. Assim, quando o Leandro veio com a conversa de que o *Kingdom Hearts II* era uma mistura de RPG com Disney, deu um certo curto-circuito nos meus paradigmas. Paradigma, só para lembrar, são aqueles padrões a que a gente se habitua e não questiona mais.

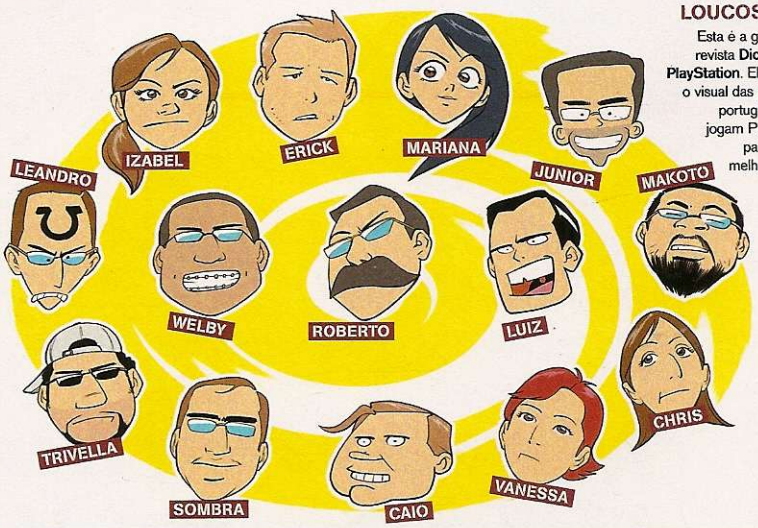
Questionado e decidido. O jovem e talentoso editor Leandro Calçada me provou, na prática, que o game é mesmo o máximo. Mais, é algo tão bem bolado que agrada às crianças e aos cavalões como eu, sem que seja necessário fazer de conta que se tem novamente 9 anos para entrar no espirito do game. É por essas e outras que nós sempre achamos que videogame é mesmo o máximo. Dá acesso a mundos nunca antes imaginados, exercita o cérebro como bem poucas atividades e quebra paradigmas o tempo inteiro.

Falando um pouco do Leandro, ele próprio é uma quebra de paradigma. Quando tudo indicava que ele se tornaria uma pessoa cada vez mais fechada (antes o Leandro era um recluso programador de softwares para computadores) ao aderir ao mundo das revistas de videogame, ele mudou completamente. Foi se tornando mais sociável, uma pessoa querida da equipe, e agora tem se mostrado um lider e tanto. Sob seus cuidados, a revista **Dicas & Truques para PlayStation** vem numa excelente fase de vendas (o melhor indicio de que você, leitor, está gostando do trabalho) e não pára de se aprimorar em termos de comunicação.

Há ainda uma questão supercomplexa, talvez a mais difícil de todas, que é descobrir o que você, prezado leitor, vai jogar no mês seguinte. Se a gente fala de um jogo totalmente desconhecido, você não vai ligar a minima. Se a capa for de algo manjado, por outro lado, você vai dizer que publicamos jogo velho. O bom editor então tem de ter uma bola de cristal com pilhas sempre novinhas para fazer a adivinhação certa.

Não sei se é algum programa secreto de computador que o Leandro inventou, mas o fato é que ele tem acertado direitinho o que você está jogando quando compra a revista. Bem, pode ser também apenas instinto. Sei lá. Acho que vou ter de quebrar mais alguns paradigmas.

Roberto Araújo
araujo@europanet.com.br



LOUCOS POR PLAY

Esta é a galera que cria a sua revista **Dicas & Truques para PlayStation**. Eles escrevem, criam o visual das páginas, corrigem o português dos textos e até jogam Play 2, e muito! Tudo para que você tenha a melhor revista de games do Brasil.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

CAPA

54 **Kingdom Hearts II (PS2)**

GERAL

82 Acessórios
8 Cartas
50 Garota PlayStation
6 Promoção
10 NewsStation
80 Superteste
90 Reset

ESPECIAIS - PS3

44 Dragon Quest VIII
16 PS3 está chegando

PREVIEW - PS3

24 Data Fly
22 **Project IM**

PREVIEW - PS2

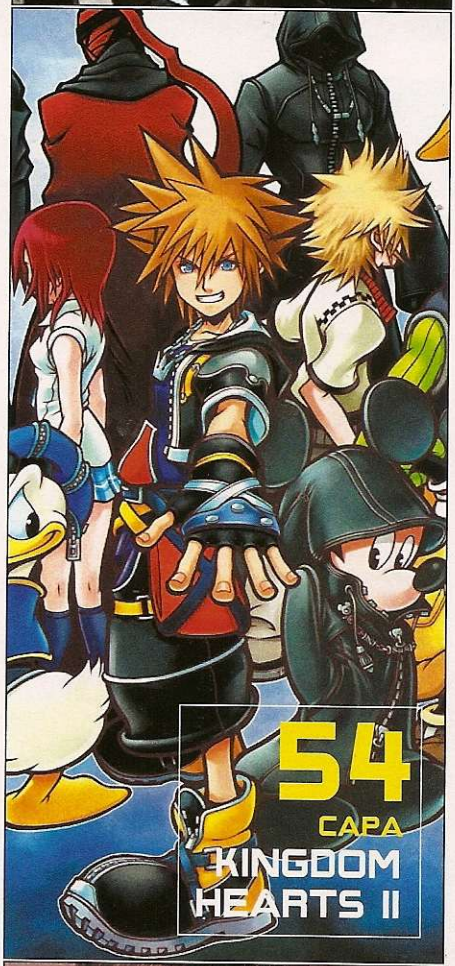
25 Beatmania
24 Fear & Respect
20 Fifa Street 2
27 Grandia III
26 Tourist Trophy: The Real Riding Simulator

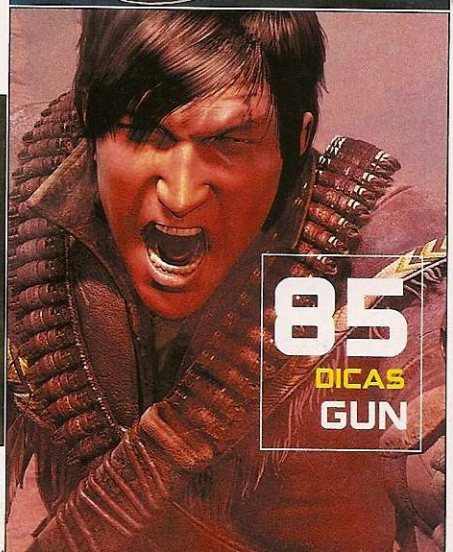
PREVIEW - PSP

21 Bounty Hounds
28 From Russia With Love
28 Spongebob Squarepants: The Yellow Avenger
21 Syphon Filter: Dark Mirror
28 Worms Open Warfare

REVIEW - PS2

36 College Hoops 2K6
38 Combat Elite: WWII Paratroopers
38 Ford Vs. Chevy
32 Guitar Hero
34 Karaoke Revolution Party
30 **Metal Gear Solid 3: Subsistence**
34 Naruto: Narutimate Hero 3
38 Neopets: The Darkest Faerie
36 Sega Rally 2006





REVIEW - PSP

43 Popolocrois
40 Socom: US Navy Seals Fireteam Bravo
42 The Sims 2
42 Tokobot

DETONADOS & CIA

76 Crônicas de Nárnia (PS2)
54 **Kingdom Hearts 2 (PS2)**
66 Matrix: Path of Neo, The (PS2)

DICAS - PSI

86 Mortal Kombat Trilogy
86 Roll Away
87 Spider-Man 2: Enter Electro

DICAS - PS2

84 50 Cents: Bulletproof
84 Aeon Flux
84 Call of Duty 2: Big Red One
84 Castlevania: Curse of Darkness
84 Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King
85 Getaway: Black Monday, The
85 Gretzky NHL '06
85 **Gun**
85 Incredibles, The
86 Jak X: Combat Racing
86 Matrix: Path of Neo, The
86 Midnight Club 3: DUB Edition
86 Psychounauts
86 Resident Evil 4
87 Shadow the Hedgehog
87 Soul Calibur 3

DICAS - PSP

84 Con, The
85 GTA: Liberty City Stories
86 Medievil: Resurrection

GAMESHARK

88 50 Cents: Bulletproof
88 Aeon Flux
88 Beat Down: Fists of Vengeance
88 Castlevania Curse of Darkness
88 Destroy All Humans
88 Fantastic Four
88 Fatal Frame 3: The Tormented
88 Gauntlet: Seven Sorrows
89 Harvest Moon
89 Incredible Hulk: Ultimate Destruction, The
89 Incredibles: Rise of the Underminer, The
89 Prince of Persia: The Two Thrones
89 Psychonauts
89 Resident Evil 4
89 Spartan Total Warrior
89 Tony Hawks American Wasteland
89 True Crime: New York City

MISTURA MALUCA

PROMOÇÃO ANTERIOR

NATAL DO MAL

A promoção da edição nº 83 da **Dicas & Truques** teve a participação de 1.617 leitores. Na Promoção nº1, um leitor foi premiado por criar uma frase contando como seria o Natal dos zumbis e criaturas bizarras da série *Resident Evil*. Já a Promoção nº 2 premiou um desenho mostrando os zumbis de *Raccon City* e as criaturas de *Resident Evil 4* comemorando o Natal com a redação da **D&T**. A frase e o desenho mais criativos e bem-humorados foram premiados com um PS2 cada. Agora confira os nomes dos dois ganhadores e veja se você é um dos felizardos.

FRASE

Como seria o Natal dos zumbis e criaturas bizarras da série Resident Evil?

William Alberto dos Santos
Itapira/SP
Frase: "Seria nojento. Imagine só o Nemesis comendo o peru."
Prêmio: um PS2

DESENHO

Altair de Souza Messias
Hortolândia/SP
Prêmio: um PS2

PROMO 1: FRASE

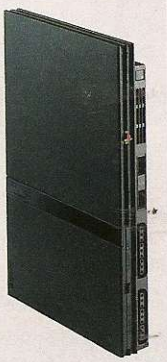
Escreva no cupom da Promoção 1 uma frase com até 15 palavras descrevendo o encontro mais engraçado entre dois personagens de games diferentes do mundo PlayStation. Valem jogos do PS1, PS2 e PSP. A frase mais criativa ganha um PS2. Não há limite de idade para participar.

PROMO 2: DESENHO

Envie com o cupom da Promoção 2 um desenho que mostre os personagens de dois games diferentes do mundo PlayStation em uma situação cômica. O trabalho mais engraçado será premiado com um PlayStation 2. Não há limite de idade para participar do concurso.

PRÊMIO

Os ganhadores levam um PS2



LEIA O REGULAMENTO

1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção revista Dicas & Truques para PlayStation, Rua M.M.D.C., 121 São Paulo/SP – CEP: 05510-900.**
2 - **O prazo limite para o envio dos cupons é dia 5 de fevereiro de 2006** (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3 - Os cupons da Promoção 1 devem ser preenchidos corretamente e enviados junto com uma frase de até 15 palavras descrevendo o encontro mais engraçado entre dois personagens de games diferentes do mundo PlayStation. É permitido usar personagens de games do PS1, PS2 e PSP.
4 - O cupom da Promoção 2 deve conter os dados pessoais e ser enviado com um desenho divertido que mostre os personagens de dois games diferentes do mundo PlayStation em uma situação cômica.
5 - Cada cupom deve conter uma frase ou um desenho. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope.
6 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
7 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
8 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase ou do desenho à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
9 - Os cupons e desenhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques** não serão devolvidos.
10 - O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation** número 87, que estará nas bancas no dia 5 de abril de 2006. **Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista Dicas & Truques para PlayStation até 31 de julho de 2006 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.**
11 - O prêmio para o vencedor em cada categoria é um console PlayStation 2 convencional ou o modelo PSTwo (slim), a critério da redação da **Dicas & Truques.**
12 - Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
13 - O envio do cupom à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.
Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

Promoção D&T

Marque com um **X** a promoção desejada:

Promoção 1 ☐ **Promoção 2** ☐

Envie o cupom até 5 de março de 2006.

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ **Jogo Preferido:** _____

Descreva o encontro mais engraçado entre dois personagens de games diferentes do mundo PlayStation (até 15 palavras):

_____

_____

CONFIRA NOSSAS PROMOÇÕES PARA ESTE NATAL...

SEU GAME COM TUDO!

Fratello Games

DESDE 1999

Desejamos à todos clientes e amigos um Feliz Natal!

NINTENDO DS

LANÇAMENTO
NINTENDO DS + NINTENDOGS
APENAS
R$ 649,00
À VISTA

VOLANTE CHALLENGE
+
GAMEPAD SCUDERIA

APENAS
R$ 220,00
À VISTA

PSP

PSP + JOGO ORIGINAL
APENAS
R$ 990,00
À VISTA

GAME CUBE

GAMECUBE PLATINUM
RESIDENT EVIL
F-ZERO GX
APENAS
R$ 679,00
À VISTA

CONTROLE ORIGINAL
+
MEMORY CARD 8MB
APENAS
R$ 120,00
À VISTA
OU
COM 16MB
R$ 130,00
OU
COM 32MB
R$ 140,00

Os Memory Cards de 16Mb e 32Mb só serão compatíveis com consoles destravados com Matrix Infinity ou similares.

NA COMPRA DE QUALQUER CONSOLE GANHE UMA CAMISETA!!!

Nesse NATAL Papai Noel dará presentes em DOBRO!!

HD 80 Gb
+
HD Loader
+
Modem
+
Instalação

Faça seu cadastro por telefone e parcele suas compras em até

12x

ASSISTENCIA TECNICA ESPECIALIZADA
A MAIS DE 10 ANOS

SOMOS DISTRIBUIDORES E INSTALADORES DE PEÇAS E COMPONENTES NO BRASIL.
PREÇOS ESPECIAIS PARA OFICINAS.

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 - Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 -
Fone: (011) 3361-2783
CEP: 01207-001

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET
WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

ACEITAMOS TODOS OS CA

MasterCard Maestro VISA AMERICAN EXPRESS

As promoções de Natal serão válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

FALA GALERA!

Desabafe, reclame, elogie... Vale até pedir dica. Este espaço é seu

DR. PIMPOLHO

P Pô, sinto muito, mas essa revista está ficando cada vez mais chata. Eu compro a **Dicas & Truques** desde a edição nº 56, e ela nunca foi tão chata quanto agora. Vocês só detonam uns jogos esquisitos, meu! Detonem *Resident Evil 4*, o novo *Tony Hawk*, o novo *SSX*! Vocês colocam na capa um jogo que vai ser lançado pra Play 3 só em 2007. Ah, vai se *&%$, meu! Não leio mais essa $%&*, não!
Rodrigo – Via e-mail

R *Meu, você é paulista, né? Tá estressado que nem o estereótipo do paulista, meu! Se bem que, com exceção de um integrante aqui da equipe que foi encontrado recém-nascido e abandonado em um posto de gasolina do Kentucky, nos EUA, a redação é toda composta por paulistas. E aqui não tem ninguém estressado desse jeito.*
Mas tudo bem. A gente vai dar um desconto porque seu e-mail foi escrito no exato dia em que a edição nº 84 chegou às bancas, então não tinha como você saber que já haviamos feito o detonado completo de RE4 e um especial com todas as manobras de Tony Hawk's American Wasteland. Só o SSX havia ficado de fora, mas na edição seguinte, a de nº 85, demos várias dicas dele. E você há de convir que um jogo como esse não precisa de detonado completo. Discordamos quando diz que só detonamos jogos esquisitos. Somos gamers como você e sabemos quais jogos são divertidos o bastante para merecerem destaque. Pena que você não lê mais essa $%& de revista e não pode comprovar isso, não é verdade?*

SÓ ME CONTENTO COM O DOBRO

P Caras, vocês são demais, essa revista é a melhor que compro! E olha que compro uma revista de cada editora ou coisa assim. Façam um detonado mais explicativo de *Shadow of Rome* para PS2! Coloquem mais páginas na revista,

■ **MAIS PÁGINAS? Esta edição especial tem 200. É só comprar no site www.europanet.com.br**

cem é muito pouco! Coloquem duzentas!
Lorena Rocha Piedade
Agudos – SP

R *Lorena: se a gente dorme apenas seis horas por noite produzindo cem páginas por mês, quanto tempo sobraria se produzissemos duzentas? Uma meia hora, talvez? Você quer ver zumbis nos jogos de terror ou quer que nós mesmos viremos zumbis? Quanto a um detonado mais explicativo de Shadow of Rome, não vai ser possível. Já fizemos um especial sobre ele em uma edição passada. Mas quem sabe ele saia um dia em um de nossos especiais, como esse aí do lado que, por acaso, tem duzentas páginas.*

MISSÃO IMPOSSÍVEL

P Como faço para que os jogos de PS1 fiquem com gráficos de PS2?
Anônimo – via e-mail

R *Não sabemos se alguém falou pra você que isso era possível, ou se é apenas um desejo seu, caro amigo que não quis se identificar. Em todo caso, pode esquecer. O PS2 é mais poderoso que o PS1, claro, mas isso não quer dizer que ele possa modificar os gráficos de um jogo que já foi feito para um console menos sofisticado. O máximo que você pode fazer é ligar um filtro na configuração do PS2 e deixar os gráficos de jogos de PS1 com uma aparência um pouco melhor.*

ELE MANJA DE MONGE

P Eu gosto bastante da revista, mas tem coisa que não dá pra agüentar! Não existe apenas um combate secreto em *Mortal Kombat: Shaolin Monks*, como mostra o detonado da edição nº 82. Procure uma estátua no fim, à esquerda, dentro da Warrior Shrine na Academia Wu-Shi e mexa nela três vezes para fazer Ermac aparecer. Também há outro combate secreto em Living Forest: perto do save point, é só usar o monte de galhos para balançar e subir até o topo da floresta, depois seguir em frente para lutar com Millena. E por que vocês não detonaram as cinco Smoke Missons? Tem gente que não sabe o que fazer (não é o meu caso).
Gabriel Cappellano – Via e-mail

R *Em momento algum dissemos que existe apenas um combate secreto no jogo, Gabriel. O que acontece é que, por conta de restrições de espaço e tempo, às vezes somos obrigados a deixar algumas coisas de fora. No detonado de Shaolin Monks, optamos por citar apenas os combates secretos que realmente*

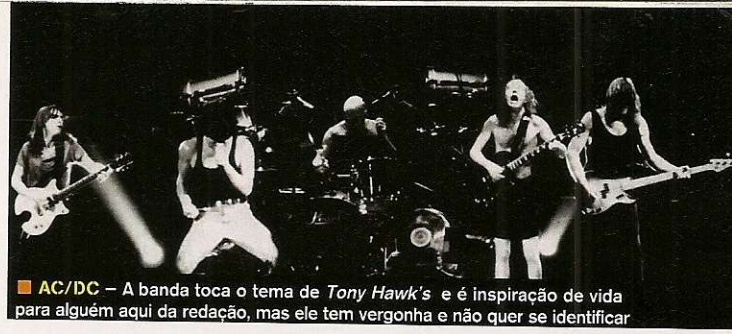
■ **Se você também quer fazer isso com a gente, pode mandar a sua carta. A gente promete que vai ler. É sério**

trouxessem alguma recompensa ao jogador ou que fossem necessários para o término da missão principal. Esses que você mencionou, apesar de valerem como curiosidade, não se enquadram em nenhuma dessas categorias.
Quanto às Smoke Missions, o caso é um pouco diferente. Existem alguns segredos que simplesmente não há como descobrir se a produtora não os revelar. Como fizemos o detonado desse jogo na semana em que ele foi lançado, a Midway ainda não tinha aberto o bico sobre isso. Tanto que na edição seguinte (nº 83), demos uma seleção de códigos para o game na seção de dicas (página 86) que dão os mesmos prêmios que as Smoke Missions. De qualquer forma, obrigado pelos toques: os leitores que ainda não passaram por esses combates agradecem as dicas e nós agradecemos a todos que de uma forma ou de outra contribuem para melhorar nossa revista.

UM-DOIS

P A revista está muito boa, mas, mesmo assim, tenho algumas reclamações:
1) O espaço dos cupons das promoções é pequeno. Assim não dá para escrever direito. Sugiro que aumentem um pouco.
2) Faz tempo que vocês tiraram o mural de desenhos. Por que isso aconteceu?
Danilo Cardoso – Via e-mail

R Nem precisa se preocupar com essa reclamação número 1, Danilo. Para participar de nossas promoções, não é necessário o envio do cupom – você só faz isso se quiser. Tem muita gente que não gosta de recortar a revista, então nós demos um boi pra essa galera e permitimos que as frases também sejam escritas em um xerox do cupom ou mesmo em um papel à parte, desde que contenha todos os dados inclusos no cupom oficial da promoção. Só não vá exagerar e mandar suas frases em papel de pão sujo de margarina, ok?
Quanto à eliminação do mural, foi uma mudança que julgamos necessária no processo de evolução da revista. Mas quer saber? Vários leitores-artistas já pediram essa seção de volta, então pode ser que ele retorne às nossas páginas algum dia. Vai torcendo aí.



AC/DC – A banda toca o tema de *Tony Hawk's* e é inspiração de vida para alguém aqui da redação, mas ele tem vergonha e não quer se identificar

SOM EXPLOSIVO

P Fala, galera! Preciso do nome da música-tema do jogo *Tony Hawk's Pro Skater 4*. Valeu!
Anna Carolina Schermak Alves
Curitiba - PR

R Além de ser responsável pelo tema de THPS4, a banda australiana AC/DC serviu como inspiração de vida para um dos integrantes da redação da **D&T**. O nome da música é TNT, e foi composta por Angus Young, Malcolm Young e Bon Scott. E antes que você pergunte, não vamos dizer o nome do desequilibrado que vê em um guitarrista que balança a cabeça o tempo todo e usa o uniforme dos tempos de colégio em todos os shows um exemplo a ser seguido.

GAMER SOLTEIRO PROCURA

P Fala, pessoal! Estou um pouco triste com vocês, pois até hoje estou procurando as fotos da Garota PlayStation da edição nº 74, Priscila Nascimento Gomes. Pôxa... coloquem as fotos dela no site, por favor!
David A. L. Schultz – Limeira - SP

R Maior gata a Pity, diz aí! Pena que ela também é meio regulada... Todos os ensaios das Garotas PlayStation geram um monte de fotos bacanas, e seria um desperdício se utilizássemos apenas uma delas na revista, por isso, disponibilizamos outras imagens das minas em nosso site na internet. Só que para isso é necessário a autorização da modelo, o que não rolou no caso da Priscila. Como foi a primeira vez que recebemos um "não" de uma de nossas garotas, ficamos tão desnorteados que acabamos esquecendo de retirar aquela mensagem que diz para procurar mais fotos no site. Desculpe, mas parece que agora, para ver mais fotos da Priscila, só se for em sonho...

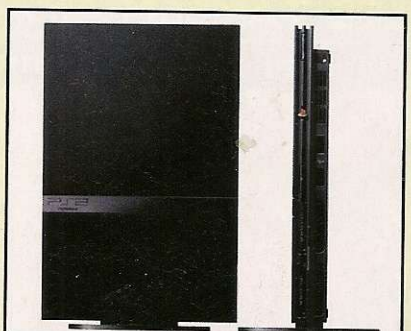
Já que a Priscila não liberou as fotos, o jeito é ficar com essa gata-vampira de *Darkwatch*

LOROTA EM ALTA DEFINIÇÃO

Tem gente que curte mentir, mas o cliente desse leitor bate recorde

P Em primeiro lugar, parabéns. A revista continua uma maravilha. Tudo de bom. Mas o que quero mesmo é tirar uma dúvida a respeito do PlayStation 3. Trabalho no comércio e um cliente me abordou e perguntou: "Você tem TV digital 29 polegadas?" Eu respondi que não, pois na loja onde trabalho temos apenas TVs digitais de plasma e LCD. Ele disse que deu um PlayStation 3 para o filho dele e que nas TVs comuns a imagem fica ruim porque a resolução do videogame é muito alta e só fica boa em uma TV digital. Será que não vou poder jogar na minha TV comum? Preciso comprar uma TV digital para jogar meu futuro videogame?
Marcelo – Osasco - SP

R Em primeiro lugar, esse seu cliente, hein? Como ele pode ter dado um PlayStation 3 para o filho se o console ainda nem tem data exata definida para o lançamento? Tem cada doido por aí...
Quanto à sua dúvida, Marcelo, pode ficar sossegado. Os consoles de nova geração, incluindo o Play 3, estão sendo projetados mesmo para exibir o máximo da sua capacidade somente nas TVs digitais de alta definição, mas isso não quer dizer que você não possa utilizá-los em televisores normais. Você só não vai aproveitar a máxima qualidade visual dos novos jogos, mas isso não significa que os gráficos vão ficar mais feios que os do PS2 ou algo assim. A melhora no visual vai ser bem menor, mas é só isso.



TEM UNS DOIDOS dizendo que esse cara aí em cima é o PS3. Dá pra acreditar nisso?

NEWS NEWS

Equipado com duas saídas para TVs de alta definição e com leitor de Blu-Ray, o possível sucessor do DVD, o PlayStation 3 será um videogame de respeito

PLAY 3 PODE CUSTAR US$ 500

Custo do leitor de Blu-Ray é o principal fator para o alto preço previsto

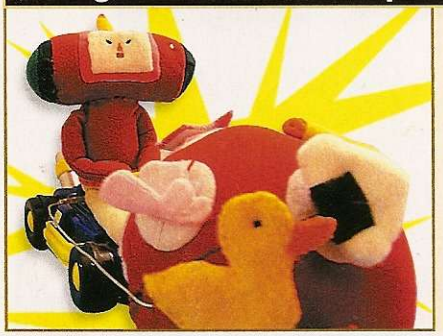
Enquanto a Sony não anuncia o preço de seu próximo console, especuladores fazem jus ao nome e dão palpites sobre quanto ele vai custar. O mais novo exercício de adivinhação vem de um analista da rede de notícias CNN, que conversou com vários produtores e chegou à conclusão de que US$ 500 é um preço condizente com o que se diz por aí.

Segundo Chris Morris, o tal analista, este foi o valor médio apontado em entrevistas com diversos membros da comunidade de desenvolvimento de games, que chutaram desde um utópico valor mínimo de US$ 400 até o absurdo de US$ 700. Nós aqui da redação, a contragosto, também estamos inclinados a achar que o PlayStation 3 vai mesmo ser lançado por um valor nesse patamar.

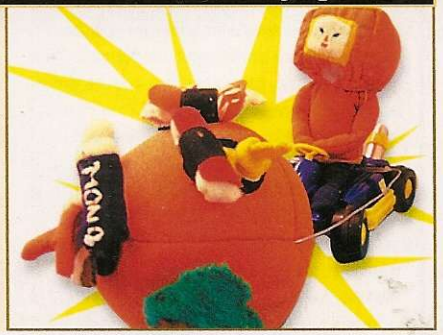
Levando em consideração que os primeiros players de Blu-Ray, o leitor de discos do PS3, foram anunciados por US$ 1.000, com esse preço a Sony já estaria no prejuízo. Para saber mais sobre as novidades do lançamento do PS3, não deixe de conferir nossa matéria especial sobre o console na página 16. Enquanto isso, a gente continua torcendo para essas previsões de preços estarem erradas...

ELES TAMBÉM AMAM KATAMARI

Tem gente tentando reproduzir – na vida real – os eventos bizarros do jogo



Está aí a prova de que os games podem influenciar a vida: inspirados pelo game japonês, um grupo de estudantes norte-americanos resolveu transportar para a realidade o jogo *We Love Katamari*. Com carrinhos de controle remoto e bolas cobertas com velcro, eles competem no mundo real para ver quem consegue juntar mais objetos na sua "Katamari". Vai dizer que você não queria ter um desses em casa?



GANHOU VIDA

BLU-RAY

O formato de mídia que vai suplantar o DVD foi confirmado para o PS3. A decisão da Sony pode significar a popularização do Blu-Ray, já que o videogame custará bem menos que um player normal do sistema.

PERDEU VIDA

PLAY 3

Mesmo com toda a expectativa, a Sony não mostrou nenhum novo jogo para o PS3 na CES. Dizem até que o console exibido era só uma carcaça sem nada dentro.

Ilustração: Malcotron

A CES 2006 rolou em Las Vegas, nos EUA, e trouxe as últimas novidades em eletrônicos no mundo

CONVOCAÇÃO GERAL PARA MORTAL KOMBAT

O que você acha de jogar um game de luta com mais ou menos 60 personagens? A Midway quer realizar esse sonho dos jogadores ainda na atual geração de consoles: o mais recente projeto da empresa, *Mortal Kombat Armageddon*, chega para PS2 em outubro de 2006 e promete trazer TODOS os lutadores que já participaram de algum *Mortal Kombat* na vida (segundo a própria Midway, o único que pode ficar de fora é Motaro). E quem não estiver satisfeito com a enorme seleção poderá criar seu próprio personagem na opção "Create-a-Kombatent". Para você ter uma idéia, o *Mortal* que saiu com mais lutadores até hoje foi a edição *Trilogy*, do PS1, que contou com 37 personagens. O recorde absoluto, porém, pertence à série *Capcom vs. SNK*. No segundo episódio, o game reuniu nada menos que 48 lutadores. É muita gente.

RESERVISTAS – Se você já lutou em *Mortal Kombat*, apresente-se à Junta Militar mais próxima

BRASILCURSOS.COM.BR

http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

LA6508 original:
a partir de R$ 37,00

Unidade óptica para Play2 Slim:
a partir de R$ 55,00

BA5815 para Play2:
a partir de R$ 14,00

MODEM + HD 80GB PARA PLAY2:
a partir de R$ 350,00

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

FONE: (61) 3202-8792
ou (61) 8433-9594

Pelo naipe da equipe que assina o filme, quando eles começarem a trabalhar vai faltar sangue cenográfico em Hollywood

SILENT HILL NOS CINEMAS

Adaptação de peso para um game perturbado

Se você anda meio de saco cheio de adaptações cinematográficas que estragam a memória daqueles games que você tanto adora, é hora de renovar as esperanças.

Silent Hill, o filme, está previsto para estrear nos cinemas gringos no dia em que Tiradentes foi enforcado (21 de abril) e promete ser muito mais sangrento do que o desmonte da Inconfidência Mineira. Ao contrário de muitos games que já viraram filmes, este aqui tem uma equipe de peso em sua produção. Christophe Gans (de *Pacto dos Lobos*) está a cargo da direção. O roteiro é assinado por Roger Avary – um dos co-roteiristas de *Pulp Fiction - Tempo de Violência* –, que também dirigiu *Parceiros do Crime*. No elenco, Radha Mitchell de *Eclipse Mortal*, Laurie Holden de *Quarteto Fantástico*, Kim Coates de *A Ilha* e *Pearl Harbor* e Sean Bean, o Boromir de *O Senhor dos Anéis*.

TARTARUGAS EM DOSE DUPLA

Já está em produção um longa em computação gráfica com as tartarugas mais famosas do mundo. E para acompanhar, é lógico que um game também não poderia faltar. Mas como os três últimos jogos dessa turma produzidos pela Konami não agradaram nem público nem crítica, Michelangelo, Donatelo, Rafael e Leonardo resolveram trocar de casa, e agora a aventura para os consoles ficará nas mãos da produtora Ubisoft.

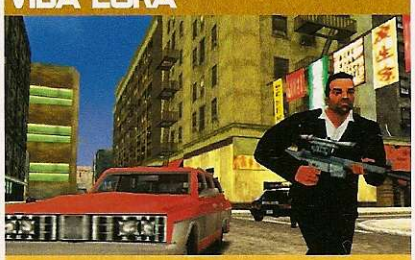
PARA INGLÊS VER. E JOGAR

A Associação de Produtoras de Software de Entretenimento da Inglaterra anunciou que a venda de games naquele país cresceu 0,7% em relação ao ano passado, atingindo a cifra de US$ 2,38 bilhões em produtos comercializados. Segundo a organização, um dos maiores responsáveis pelo aumento no número de jogos vendidos é o PSP. O sucesso do portátil da Sony na Europa é indiscutível.

PODE MANDAR MEIA DÚZIA

Como não poderia deixar de ser, a Sony é a maior produtora de títulos para seu sistema portátil. Só para o primeiro trimestre deste ano, a gigante do entretenimento tem previsão de colocar nas prateleiras seis novos títulos de PSP. Confira a lista de títulos: *Ape Escape Academy*, *Petpet Adventures: The Wand of Wishing*, *MLB 06: The Show*, *Pursuit Force*, *Syphon Filter: Dark Mirror* (leia o preview na página 21) e *Daxter*.

VIDA LOKA



GTA: Liberty City Stories é um game tão grandioso que não conseguiu ficar confinado ao pequeno PSP da Sony: a Rockstar anunciou recentemente que está preparando uma versão do game para PS2. E não é só isso. Além do novo *LCS*, a empresa confirmou que trabalha em mais dois *GTAs* inéditos, sendo um para PSP e outro para PS2. Haja bala pra tanto bandido.

É PROIBIDO PICHAR

Governo dos EUA apronta de novo

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure segue as aventuras de um grafiteiro que deve pichar as paredes da cidade para frustrar os planos de um governo corrupto. A ironia do destino é que justamente o governo da vida real está tentando impedir que o jogo seja lançado: políticos da Flórida, EUA, solicitaram à Atari no começo de janeiro que não lançasse o game, e em agosto do ano passado, o prefeito de Nova York tentou acabar com uma festa de Marc Ecko (grafiteiro profissional que dá nome ao jogo), que promovia o título. Tudo porque eles acreditam que um jogo desses incentiva o vandalismo. Será que os políticos, seja de qual parte do mundo forem, não têm mais nada com que se preocupar?

Como em seu próprio jogo, Marc Ecko agora é perseguido pelos políticos

TOP 10 DO MUNDO PS2

RPG DOMINA – *GTA* está sempre na lista, mas este mês só deu RPG no topo. *Kingdom Hearts II* está detonado na página 54

JOGO	PRODUTORA
01 – Dragon Quest VIII	Square-Enix
02 – Kingdom Hearts II	Square-Enix
03 – GTA: San Andreas	Rockstar
04 – WWE SD vs Raw 06	THQ
05 – Resident Evil 4	Capcom
06 – Mega Man X Collection	Capcom
07 – Final Fantasy X	Square-Enix
08 – Soul Calibur III	Namco
09 – Naruto Narutimate Hero 3	Bandai
10 – Shadow of the Colossus	SCEA

Fonte: GameFAQs

TOP 10 DO MUNDO PSP

DÁ-LHE GTA – No PSP o líder absoluto é *GTA*, mas *MegaMan* mostra que a nostalgia ainda é forte no mundo dos portáteis

JOGO	PRODUTORA
01 – GTA Liberty City Stories	Rockstar
02 – Mega Man Maverick Hunter	Capcom
03 – WWE SD vs Raw 06	THQ
04 – SOCOM: Fireteam Bravo	SCEA
05 – Kingdom of Paradise	SCEA
06 – The Legend of Heroes	Bandai
07 – PoP: Revelations	UbiSoft
08 – PoPoLoCrois	Agetec
09 – X-Men Legends II	Activision
10 – Metal Gear Acid	Konami

Fonte: GameFAQs

METAL GEAR PORTÁTIL

Desta vez é de verdade. Por mais que os fãs de card games tenham curtido as aventuras de Snake nos dois *Metal Gear Acid* de PSP, já estava na hora de um *Metal Gear Solid* dar as caras no portátil. Hideo Kojima, o criador da série, não revela maiores detalhes, mas confirma que será algo novo, só possível de realizar no PSP.

ENQUANTO ISSO, NO BRASIL...

O governo americano elogiou recentemente as ações contra a pirataria da Polícia Federal e afastou de vez a possibilidade de o Brasil ser retirado do SGP (Sistema Geral de Preferência, que concede reduções tarifárias) como medida de retaliação ao contrabando praticado por aqui. A retirada do País desta lista vinha sendo utilizada como instrumento de pressão desde 2004 para que o combate à pirataria aumentasse.

No começo do ano, os americanos encerraram as investigações sobre a pirataria no Brasil e concluíram que o País vem trabalhando continuamente para que esse problema seja minimizado cada vez mais. Quem sabe com isso as grandes empresas do setor, como a Sony, não se empolguem e venham oficialmente para cá.

GAMER NO VOLANTE, PERIGO CONSTANTE

Essa é para os pais que têm receio de emprestar o carro para os filhos que estão aprendendo a dirigir: quando esconderem as chaves, é melhor se preocuparem em esconder o PSP também.

Na recente feira de eletrônicos de consumo CES, que rolou no comecinho deste ano em Las Vegas, a Honda mostrou um carro-conceito que podia ser acionado por meio do portátil da Sony. Utilizando a conexão Wi-Fi do PSP, era possível abrir as portas, acender os faróis e até dirigir a caranga! O Civic controlado por videogame não está disponível para venda; mas se estivesse, a Honda calcula que ele custaria cerca de US$ 250.000. Baratinho...

JAPONESES MIMADOS

Aqui as produtoras nem aparecem. Já no Japão...

É por isso que tem um monte de gamemaniacos brasileiros querendo ir morar no Japão: os jogadores do sol nascente, além de terem acesso à maioria dos grandes games antes do resto do mundo, ainda contam com vários mimos em certos lançamentos. Quem fizer a pré-compra do novo RPG da Square-Enix, *Valkyrie Profile Lenneth*, para PSP, ganhará um livro especial do tamanho de uma folha de sulfite com informações sobre o jogo, ilustrações dos personagens, recriações de seqüências animadas e muito mais. O game deve ser lançado em março deste ano e é uma adaptação do original de PS1.

CONCORRÊNCIA FORTE – No Japão, lançamento de jogo sem brinde é fracasso na certa

VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS MAIS BARATOS

Compre seu Play 2, PSP e acessórios pelos melhores preços

Confira as melhores ofertas para comprar um PS2 Slim, um controle Dual Shock 2, um memory card e um PSP. Todos os produtos são originais da Sony. As pesquisas de preço foram feitas nos dias 16 e 17 de janeiro, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,31 (comercial). Por isso, vale a pena pechinchar para encontrar o preço dos consoles e acessórios mais baixos ou facilidades no pagamento. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista.

Sobre os videogames pesquisados: o PStwo é o PlayStation 2 Slim, o modelo compacto que atualmente está sendo fabricado pela Sony (modelo SCPH 70001 ou superior). O PSP é vendido sempre no pacote Value (versão americana), que inclui acessórios como bolsa protetora, fone de ouvido e Memory Stick Duo de 32 MB.

Todos os preços são mostrados em moeda nacional (R$).

Para os lojistas: se sua loja não está nesta lista, entre em contato com a redação pelo telefone (0xx11) 3038-5086.

LOJA	TELEFONE	PS2 SLIM	DUAL SHOCK 2	MEMORY CARD	PSP
AMERICANAS	(0XX11) 4003 - 1000	R$ 899,90	_____	R$ 99,90	_____
ANTRAX GAMES	(0XX11) 6694 - 5177	R$ 750,00	R$ 85,00	R$ 79,00	R$ 980,00
ALPHA GAMES	(0XX31) 3274 - 2988	R$ 899,00	R$ 95,00	R$ 90,00	_____
AVALANCHE	(0XX11) 6852 - 2881	R$ 890,00	R$ 69,00	R$ 79,00	R$ 990,00
BIG GAMES	(0XX11) 3681 - 3807	R$ 899,00	R$ 90,00	R$ 85,00	R$ 970,00
BITS GAMES	(0XX31) 3271 - 9537	R$ 790,00	R$ 100,00	R$ 80,00	R$ 1.100,00
BUTICA GAMES	(0XX11) 6244 - 5392	R$ 780,00	R$ 65,00	R$ 75,00	R$ 890,00
CASA DO GAME	(0XX19) 3524 - 4741	_____	R$ 130,00	R$ 120,00	_____
CJ GAMES	(0XX11) 5072 - 2073	R$ 840,00	R$ 82,00	R$ 79,00	R$ 950,00
DRAGOON GAMES	(0XX11) 3846 - 4375	R$ 850,00	_____	_____	_____
ELETROMIL	(0XX11) 3362 - 2306	R$ 700,00	R$ 97,50	R$ 55,00	R$ 1.090,00
FRATELLO GAMES	(0XX11) 3361 - 2783	R$ 820,00	R$ 80,00	R$ 80,00	_____
GAME ONE	(0XX19) 2122 - 5252	R$ 999,00	R$ 84,00	R$ 74,00	R$ 1.099,00
HOUSE GAMES	(0XX11) 3326 - 0045	R$ 780,00	R$ 90,00	R$ 75,00	R$ 1200,00
NETÚNIA	(0XX11) 3825 - 7600	R$ 850,00	_____	_____	_____
NIKAS GAMES	(0XX11) 3976 - 9625	R$ 850,00	R$ 750,00	R$ 80,00	_____
PLANET GAMES	(0XX11) 6987 - 2641	R$ 870,00	R$ 80,00	R$ 65,00	R$ 1.150,00
PLAYHOUSE	(0XX11) 3337 - 1960	R$ 730,00	R$ 75,00	R$ 75,00	R$ 900,00
PLAY OFF GAMES	(0XX11) 5585 - 0566	R$ 900,00	R$ 110,00	R$ 90,00	R$ 949,00
PODIUM GAMES	(0XX11) 3277 - 0751	R$ 990,00	R$ 88,00	R$ 76,00	R$ 970,00
POINT GAMES	(0XX11) 3721 - 4045	R$ 850,00	R$ 100,00	R$ 100,00	R$ 1.100,00
RICKY BRINQUEDOS	(0XX11) 5687 - 4471	R$ 999,00	R$ 100,00	R$ 100,00	R$ 1.100,00
ROCK LASER GAMES	(0XX11) 6631 - 9979	R$ 800,00	R$ 80,00	R$ 80,00	_____
SS GAMES	(0XX11) 3328 - 6804	R$ 850,00	R$ 90,00	R$ 67,00	R$ 1.000,00
SÓ PLAYSTATION	(0XX31) 3201 - 1845	R$ 820,00	R$ 80,00	R$ 90,00	_____
TEC GAMES	(0XX11) 3362 - 0036	R$ 790,00	R$ 70,00	R$ 70,00	R$ 1.000,00
TIC TAC GAMES	(0XX11) 4411 - 1884	R$ 1.260,00	R$ 129,00	R$ 119,00	R$ 1.350,00
THUNDER GAMES	(0XX11) 6641 - 4303	R$ 1.098,00	R$ 100,00	R$ 100,00	_____
TILT'S GAMES	(0XX11) 6191 - 3000	R$ 900,00	R$ 100,00	R$ 80,00	R$ 950,00
TROP GAMES	(0XX19) 3272 - 4943	R$ 899,00	R$ 95,00	R$ 80,00	R$ 1.100,00
WAVE GAMES	(0XX11) 5541 - 2066	R$ 980,00	R$ 95,00	R$ 95,00	_____
WORLD GAMES	(0XX15) 3234 - 1584	R$ 849,00	R$ 129,00	R$ 99,00	R$ 1.199,00
WORLD ONLINE	(0XX11) 3698 - 5598	R$ 990,00	R$ 85,00	R$ 85,00	R$ 990,00
X-TREME GAMES	(0XX41) 3232 - 0605	R$ 880,00	R$ 95,00	R$ 90,00	R$ 1.150,00
WEST GAMES	(0XX11) 3331 - 7085	R$ 750,00	R$ 70,00	R$ 70,00	_____

FÉRIAS DE JULHO NA DISNEY

essa viagem vai virar sua cabeça!!!

- Magic Kingdom, Epcot Center, MGM Studios, Animal Kingdom, Universal Studios, Islands of Adventure, Sea World, Busch Gardens e Blizzard Beach
- Passeio em Disney Downtown e Planet Hollywood
- Tour de compras no Premium Mall ou Millenia Mall
- Acompanhamento de guia brasileiro desde o Brasil
- Tesouraria para menores desacompanhados
- Assistência de equipe brasileira 24h em Orlando

10 noites • 9 parques • saídas 02 e 06/07

Compre antecipado e pague em

10X US$ 216,

(ou a vista US$ 2.160 - Apto Quádruplo - Válido para compra até 28/02/06)

MYCLUB TAM TRAVEL ACE VISA NEW AGE TOUR OPERATOR

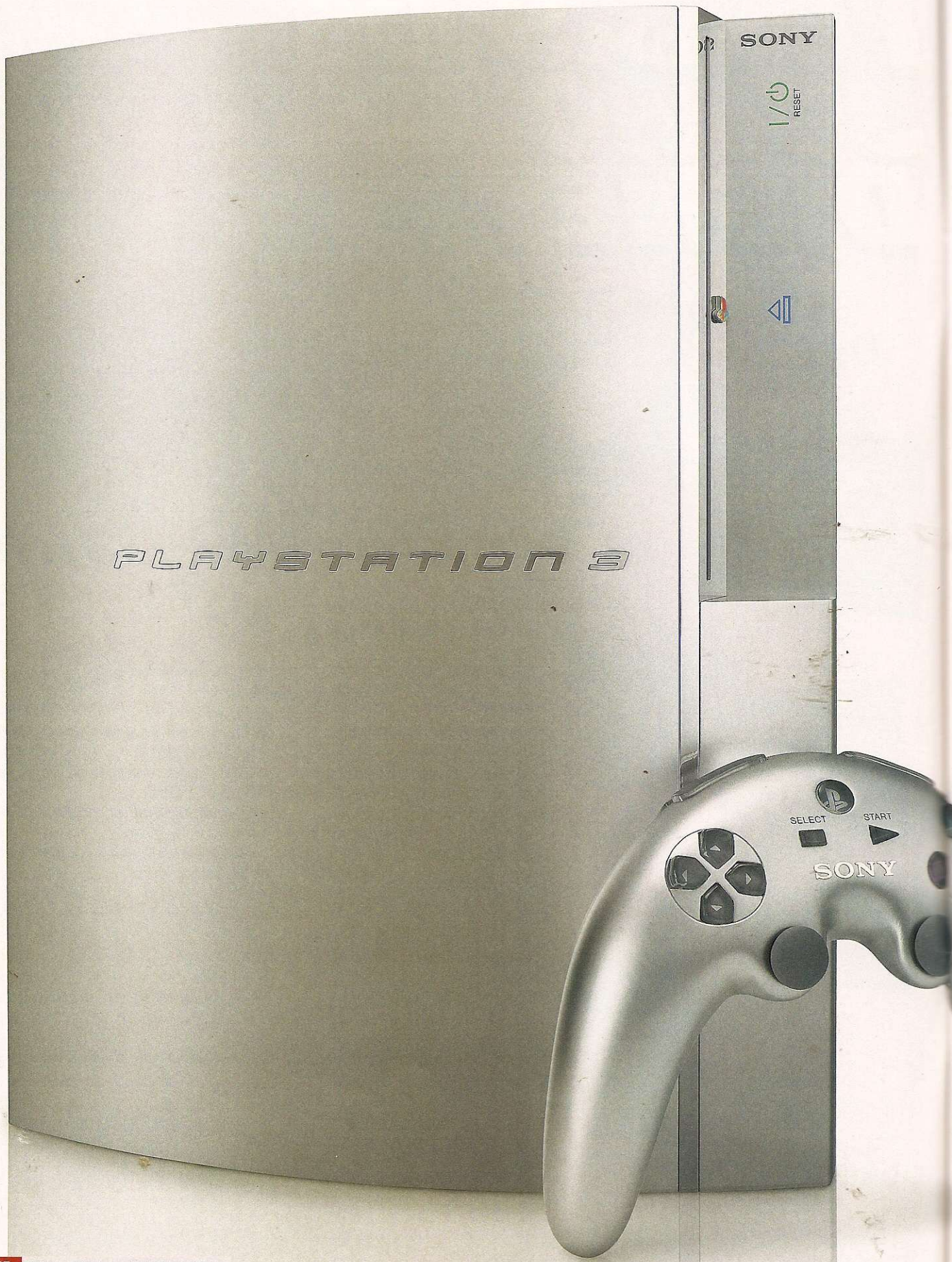
São Paulo (11)3138-4888

S. J. do Rio Preto (17)3211-2660

Rio de Janeiro (21)2509-4291

www.newage.tur.br

Preços por pessoa em apto duplo, para saídas de São Paulo, calculados em janeiro/06, sujeitos a reajustes devido a antecedência do fechamento publicitário e a disponibilidade de lugares. Preços em dólares, a serem convertidos pelo câmbio do dia. Câmbio ref. US$ 1,00 = R$ 2,40 (dia 10/01/06). *Pgto em 10x iguais (entrada à vista + 9x em cheques). Preços válidos para compra até 01 dia da data da publicação. Os pacotes não incluem taxas de embarque e segurança.


SONY
RESET
PLAYSTATION 3
SELECT
START
SONY

O FUTURO ESTÁ CHEGANDO

Com lançamento confirmado para o segundo semestre deste ano, o PlayStation 3 está mais perto da realidade do que nunca. Conheça a tecnologia que você vai utilizar na próxima geração de videogames

por Leandro Calçada

Primeiro veio a revolução do 3D, em 1994, com o estreante PlayStation 1. Seis anos mais tarde, no ano 2000, o PS2 chegou às lojas e mostrou que era possível ir além, unindo a capacidade de reproduzir filmes em DVD com jogos ainda mais bonitos e detalhados do que antes. Não por acaso, o console logo se tornou o mais vendido do mundo.

O próximo passo na evolução dos videogames segue pelo mesmo caminho: maior qualidade nos jogos e ainda mais funções no console. Por isso, mais que simplesmente possibilitar a criação de jogos mais bonitos, o que a Sony já garante para o PS3, o que está em jogo é o futuro do entretenimento doméstico. E a chave do entretenimento dos próximos anos está guardada em quatro letras: HDTV, ou TV de alta definição

ALTA DEFINIÇÃO

De nada vale criar um console capaz de apavorar até mesmo a qualidade gráfica do PC mais insano, se a sua TV reduz a definição da imagem ao mesmo lixo de sempre. E os televisores atuais já estão no limite. Só com a HDTV, ou TV de alta definição, será possível obter uma melhora perceptível na qualidade de imagem que os videogames e filmes da próxima geração irão trazer. Isso por que os aparelhos usam um número bem maior de pontos na tela do que a TV padrão (veja o quadro *Os Números da HDTV*, na página 18), o que permite ver muito mais detalhes em qualquer imagem.

A conclusão é óbvia. Se você quiser aproveitar o máximo da próxima geração, pode ir guardando uma grana não só para o PS3, mas também para uma HDTV de respeito. A boa notícia é que, se por um lado estes aparelhos ainda eram carissimos até o ano passado, hoje já há HDTVs à venda em lojas brasileiras por menos de R$ 2 mil. E estes preços podem cair ainda mais. Assim que for definido o padrão de TV digital do Brasil, que permitirá a transmissão de canais como a Globo em HDTV, a produção de televisores para o novo sistema deve disparar, o que fará com que o preço dos novos aparelhos fique bem mais acessível.

Mas não é só a sua TV velha que vai passear com a chegada da HDTV. O DVD também está condenado. Parece exagero, mas não é. Por maior que seja a qualidade dos filmes atuais, basta experimentar um DVD comum em um televisor de alta definição para ver que, assim como o VHS, há um limite para a qualidade que o formato pode atingir. E este limite acabou de ser superado.

O PLAYSTATION 3 E O SUCESSOR DO DVD

Quem conhece a história do PS2 sabe que a capacidade de ver filmes em DVD foi fundamental para o sucesso do console, especialmente na época do lançamento, quando os jogos que o acompanhavam ainda não eram tão bons. Com o PlayStation 3, por mais que seus jogos iniciais sejam bons, não será diferente. O plano da Sony é equipar o aparelho logo de cara com um leitor de discos Blu-ray, um formato que comporta de 25 a 50 gigabytes de dados em um único disco, o que é muito mais que o máximo de 8,5 GB que um DVD pode armazenar.

A razão para este salto tecnológico é fácil de explicar. Maior definição significa mais pontos na tela, e mais pontos na tela significam mais detalhes para armazenar nos

BLU-RAY VERSUS HD-DVD

Imagine o que seria do lançamento do PS2, com sua fraca seleção de jogos iniciais, se o DVD não fosse o padrão para a exibição de filmes digitais em casa. Vale lembrar que muita gente só comprou o console no ano 2000 por que ele era capaz de reproduzir filmes. A aposta da Sony para o PS3 é a mesma, mas esta garantia, no entanto, ainda não existe, já que o padrão dos filmes do futuro ainda depende da guerra entre dois tipos de disco diferentes: o Blu-ray, da Sony e do PS3, e o concorrente HD-DVD.

Os dois formatos são parecidos: tanto o Blu-ray quanto o HD-DVD usam discos de 12 cm, o mesmo tamanho de um DVD, e contam com os mesmos sistemas de compressão de vídeo e áudio. As maiores diferenças estão na capacidade e no custo. Com um processo de fabricação novo, o Blu-ray é superior em tecnologia e armazena até 50 GB por disco. Já o HD-DVD não passa de 30 GB, mas sua fabricação é bem mais barata, pois o processo é parecido com o utilizado nos DVDs atuais.

Esta diferença influi principalmente no custo dos primeiros players. E nesse quesito o Blu-ray perde feio. Na feira CES, a Consumer Electronic Show, que rolou em janeiro em Las Vegas, nos EUA, a Toshiba já anunciou players de HD-DVD a US$ 499 para março, enquanto no campo do Blu-ray, o modelo mais barato anunciado pela Samsung custará cerca de US$ 1000.

Se o formato se popularizar, como a Sony quer, é óbvio que este preço vai cair, mas uma coisa é certa. A não ser que o PS3 chegue às lojas custando mais de US$ 500, a Sony vai perder uma grana no lançamento do console.

OS NÚMEROS DA HDTV

Os números impressionam: 480p, 720p, 1080i, 1080p... Assim parece até que a TV de alta definição é complicada demais. Nada disso. Para entender melhor essa zona toda, o primeiro passo é decifrar os números. Cada um deles representa apenas o número de linhas utilizado no sinal de TV (trata-se do padrão NTSC americano, mas o número de linhas para o Brasil é o mesmo). Com 480 linhas, têm-se a resolução do DVD tradicional, ou seja, da TV padrão. Já com 720 ou 1.080 linhas, parte-se para os formatos de alta definição, ou HDTV. Quanto maior o número de linhas, melhor a qualidade da imagem.

A letra i no final do número indica que o sinal de vídeo é entrelaçado, ou seja, que ele não usa o sistema Progressive Scan. Para se ter uma idéia, imagens de TV convencional são transmitidas sempre no formato 480i. Isso significa, ainda no sistema NTSC, que a cada segundo são transmitidas 60 imagens com metade das linhas cada, neste caso, 240, sendo que 30 delas representam apenas as linhas pares de uma imagem, e as outras 30 as ímpares. Neste método, quando não há movimento, enxerga-se uma imagem perfeita com 480 linhas, enquanto nas cenas de ação, a imagem fica mais borrada e a resolução percebida é menor.

Em contrapartida, a letra p indica vídeo progressivo. Neste sistema, 30 ou mais quadros são transmitidos por segundo sempre com o número total de linhas, ou seja, não há borrões desnecessários nas cenas com movimento e a sensação de nitidez é maior. É por isso que, apesar do formato 1080i ter mais linhas que o 720p, muitas vezes, em cenas com movimento, o 720p parece mais nítido. Afinal, enquanto o 1080i exibe as cenas 540 linhas por vez, o 720p nunca exibe imagens com menos de 720 linhas. Se você ainda ficou com alguma dúvida, confira na tabela a seguir quais os melhores sistemas de TV e para cada tipo de cena:

Sistema de TV	Cenas estáticas	Cenas com movimento
1º (o melhor)	1080p	1080p
2º	1080i	720p
3º	720p	1080i
4º	480p	480p
5º (o pior)	480i	480i

discos. O DVD atual, por maior que seja, não tem capacidade para duas horas de vídeo em alta definição, ou seja, ele não agüenta o tranco. Com os jogos é a mesma coisa. Ambientes maiores e mais detalhados, como os de um futuro *GTA* ou mesmo de *Metal Gear 4*, vão exigir cada vez mais espaço nos discos usados pelos videogames. E o limite do DVD está cada vez mais próximo.

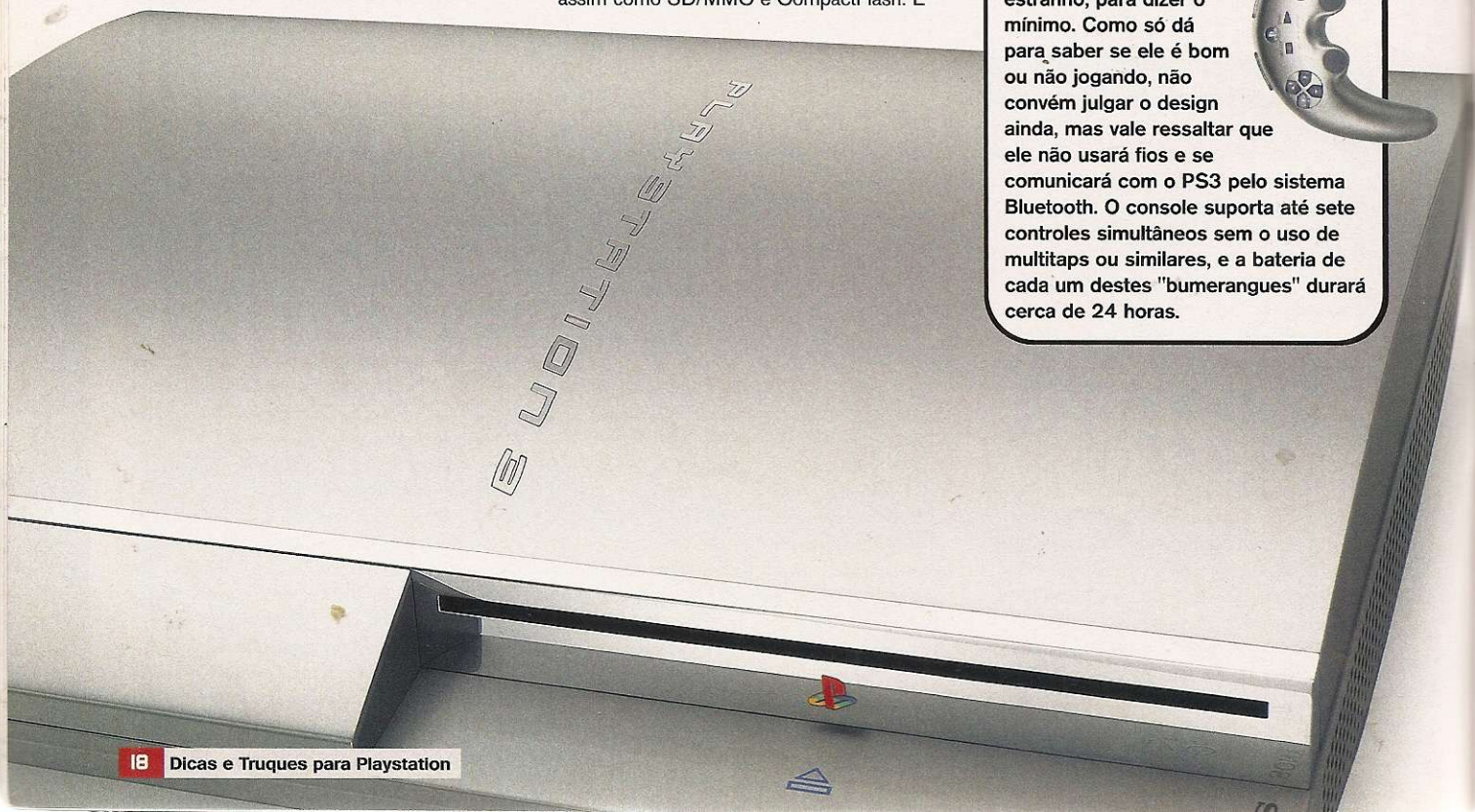
CAPACIDADE MULTIMÍDIA

O mundo da alta definição, porém, não se restringe só ao formato de discos do futuro. Está cada vez mais fácil tirar fotos e gravar vídeos digitais e, principalmente, baixar – sem pirataria – filmes e músicas da internet. E a TV de alta definição é perfeita para este conteúdo digital, especialmente se ele puder ser acessado sem um computador. Afinal, por mais versátil que seja o PC, ele é complicado demais para muitas pessoas.

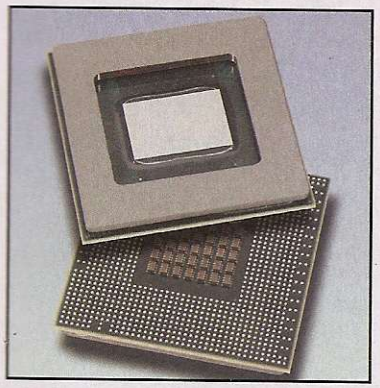
É aqui que entra a segunda parte do plano da Sony para o PS3. Não só o console será capaz de ler filmes e jogos no formato Blu-ray, como ele também virá equipado com leitores de cartões de memória nos padrões Memory Stick e Memory Stick Duo, da Sony, que substituirão o memory card tradicional, assim como SD/MMC e CompactFlash. E ainda será possível conectar um HD ao console. Tudo para garantir que você aproveite seu futuro PlayStation 3 e a sua TV de alta definição não só para jogar ou ver os filmes da locadora, mas também para exibir suas fotos e vídeos digitais. Afinal, como o PS2 já provou, o futuro dos videogames vai muito, mas muito além dos jogos.

O BUMERANGUE CONTINUA

Sim, parece que a Sony vai insistir mesmo neste controle de visual estranho, para dizer o mínimo. Como só dá para saber se ele é bom ou não jogando, não convém julgar o design ainda, mas vale ressaltar que ele não usará fios e se comunicará com o PS3 pelo sistema Bluetooth. O console suporta até sete controles simultâneos sem o uso de multitaps ou similares, e a bateria de cada um destes "bumerangues" durará cerca de 24 horas.



O PROCESSADOR CELL



Mais que o próprio player de discos Blu-ray, é aqui que está a chave para a qualidade dos jogos do PS3. Esta belezinha não é uma CPU, e sim, várias. Sua estrutura é composta de um núcleo central, mais poderoso que a CPU do PS2, acompanhado de oito unidades auxiliares, não tão fortes, mas ainda assim melhores que tudo o que já se viu nos consoles atuais, só para torná-lo ainda mais rápido.

E para quem estava achando que a CPU do PS3 seria difícil de programar, a Sony já confirmou que seus kits de desenvolvimento estão utilizando tecnologias conhecidas pelos criadores de jogos, como a linguagem C/C++ e o padrão gráfico OpenGL (o ponto forte da Nvidia, a empresa que produz o chip gráfico do novo console), ou seja, o erro cometido com o PS2 não está se repetindo, e a qualidade dos jogos de lançamento do Play 3 deve ser muito melhor do que a dos títulos iniciais do PS2. Para quem curte números, confira alguns dados técnicos do novo chip:

TIPO:	POWERPC (derivado)
Cache:	32 KB L1 e 512 KB L2
Capacidade total	218 GFLOPS e 218 GOPS*
N.º de instruções simultâneas:	duas (controladas por hardware)
Nº de unidades de processamento paralelo:	oito (sete ativos e um reservado para redundância)
Nº total de transistores:	234 milhões (21 milhões reservados para redundância)
Unidade de processamento paralelo	
Memória por unidade	256 KB SRAM
Capacidade por unidade	31 GFLOPS e 31 GOPS*
Nº de registradores	128 (128 bits)

*GFLOPS (bilhões de operações com números de ponto flutuante por segundo)
*GOPS (bilhões de operações com números inteiros por segundo)

PLAYSTATION 3: OUTRAS TECNOLOGIAS

Conheça outros recursos de babar que o futuro console da Sony terá

Gráficos de respeito

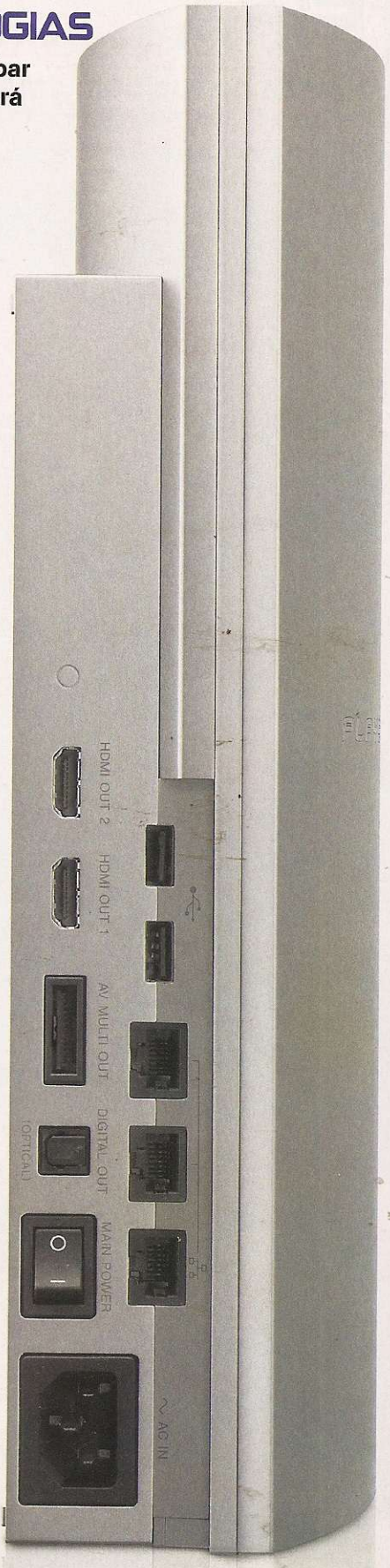
O chip RSX, produzido pela Nvidia, é outro sinal do poder que o PlayStation 3 terá para rodar os jogos do futuro. O processador gráfico está uma geração acima das placas de vídeo mais potentes que existem hoje para PCs, ou seja, é o suficiente para humilhar qualquer computador de hoje e ainda bate de frente com o chip gráfico do Xbox 360, produzido pela concorrente ATI. Para você ter uma idéia de como o processador gráfico do PS3 é forte, a Sony incluiu não uma, mas duas saídas digitais HDMI, o que possibilita a ligação de duas TVs de alta definição no console simultaneamente. Claro, as TVs têm de aceitar esta conexão.

Rede sem fio, com fio, com barbante, por sinais de fumaça...

Wi-Fi 802.11b/g, Bluetooth ou Gigabit Ethernet. Não importa qual o tipo de rede que você tenha em casa, o PlayStation 3 será compatível com ela. A especificação oficial do PlayStation 3 liberada pela Sony confirma o suporte aos três sistemas de rede citados como padrão no videogame. O Wi-Fi, óbvio, é perfeito para a conexão com o PC e com a internet sem o uso de cabos. Já a rede Gigabit usa cabos, mas garante velocidade 20 vezes maior que a do Wi-Fi, e o mini-hub embutido no PS3 ainda permite que vários consoles sejam conectados entre si sem o uso de acessórios especiais (imagine o multiplayer...). O bluetooth, por outro lado, é usado apenas entre o console e os controles, mas já existem diversos tipos de acessórios compatíveis com o sistema, a maioria para celulares, incluindo microfones e fones de ouvido sem fio, por exemplo. Nada impede que este tipo de acessório seja lançado para o console da Sony...

Som 5.1, 6.1, 7.1, 15.1...

É claro que o PlayStation 3 suporta áudio no sistema Dolby Digital. Entretanto, para aumentar a flexibilidade, desta vez a Sony decidiu não incluir um chip específico de áudio no seu console, e sim deixar que a CPU cuide do trabalho de decodificar o som. Em uma CPU mais lenta, isso poderia ser um problema, mas o Cell tem potência de sobra para cuidar da tarefa. Com isso elimina-se a limitação de hardware no sistema de som usado pelos jogos. Assim, se surgir um sistema de som XYZ com 15 caixas e a sétima versão de *Metal Gear* quiser fazer uso dele, basta ensinar a CPU do PS3 a lidar com o som e tudo estará resolvido.



FIFA STREET 2

Pelada de rua com craques do mundo todo. Precisa mais?

Distribuidora: Electronic Arts **Produtora:** EA Canada **Tipo:** Esporte **Plataforma:** PS2 **Previsão:** 03/2006

O futebol brasileiro está com tudo mesmo. Depois de Ronaldinho Gaúcho ser eleito o melhor jogador do mundo por praticamente todos os órgãos competentes, o primeiro game a trazer o astro na capa e valorizar o futebol malandro está prestes a ganhar uma seqüência. E é claro que a presença de nosso craque nas partidas de rua do novo game já está garantida.

Além do melhor jogador do mundo, o novo game de futebol estilo arcade trará mais de 300 jogadores de 20 seleções diferentes, disputando peladas com times de quatro jogadores em quadras dos mais diversos locais, inclusive em uma praia brasileira. E se você já achava a jogabilidade do primeiro *FIFA Street* rápida e insana, pode se preparar: a Electronic Arts garante que a seqüência trará não só um ritmo de jogo ainda mais acelerado, mas também incrementará as partidas com novos truques e movimentos, além, é claro, dos já famosos gamebreakers, que devem continuar rendendo gols de deixar o adversário com raiva.

Um dos aspectos mais legais do primeiro game era a possibilidade de zoar o adversário com ou sem a bola. Em *FIFA Street 2*, os produtores dizem que essa zoeira alcança níveis inéditos. É esperar para ver!

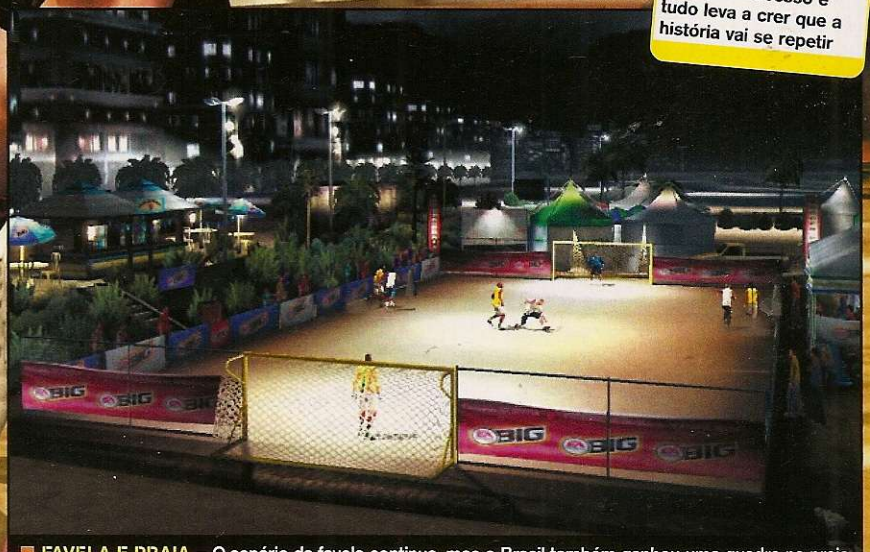
POR QUE VALE A PENA

A série FIFA tradicional está em baixa, mas os jogos da linha Street, independentemente do esporte, são divertidos. O primeiro FIFA Street fez muito sucesso e tudo leva a crer que a história vai se repetir

Na rua não há juiz, cartões ou tapetão. Só o que importa é a habilidade com a bola para apavorar os adversários

A SUA CARA – O Zé Migué é personalizável

TOMA! Só ganha gamebreaker quem abusa



FAVELA E PRAIA – O cenário da favela continua, mas o Brasil também ganhou uma quadra na praia

SYPHON FILTER: DARK MIRROR

Novo game pretende levar série de volta às suas raízes

Distribuidora: Sony **Produtora:** Sony **Tipo:** Ação **Plataforma:** PSP **Previsão:** 2006

PSP

POR QUE VALE A PENA

Omega Strain, o último Syphon Filter do PS2, não foi exatamente um jogo porco, mas o fato é que ele ficou devendo um pouco. Com uma nova plataforma e um esquema de controle inédito, esperamos que a Sony consiga, enfim, se redimir do erro.

Snake está prestes a perder o título de único espião a se infiltrar nos recantos do portátil da Sony. Dentro em pouco, Gabe Logan, da cultuada série *Syphon Filter*, também fará sua estréia no PSP. Só que ele não estará sozinho: Lian Xing e outros agentes também farão parte da nova missão.

Para a alegria de quem se decepcionou com o último título da série no PS2 e está sentindo falta de títulos inéditos para o portátil, *Dark Mirror* é uma aventura totalmente independente das que rolaram nos games de PS1 e PS2, e traz novas armas e itens inéditos, além de apresentar grande ênfase no multiplayer online. Um problema enfrentado pelos produtores, e que é comum a muitos jogos adaptados para o PSP, foi fazer a transição de um esquema de controle que usa dois direcionais analógicos para outro que usa apenas um, mas quem experimentou a versão demo na recente CES 2006 pôde comprovar que eles conseguiram fazer um bom trabalho. Num esquema parecido com o de *Coded Arms*, os botões ▲, ●, ✖ e ■ são usados para controlar a mira, enquanto o analógico esquerdo move o personagem. As ações tradicionais, como acionar botões e trocar armas, ficaram para o direcional digital. Para quem nunca jogou nesse esquema, o controle é estranho no começo, mas a adaptação é rápida e, bem ou mal, a configuração supre a falta do segundo analógico da melhor forma possível.

■ **MIRA** – Sem dois analógicos, ela mudou

PSP

BOUNTY HOUNDS

Matando ETs e contando a grana

Distribuidora: Namco **Produtora:** Namco **Tipo:** Ação / RPG **Plataforma:** PSP **Previsão:** 03/2006

POR QUE VALE A PENA

Massacrar alienígenas das mais diversas formas é sempre um passatempo agradável. Com o nome da Namco por trás de um jogo assim, dá pra esperar coisa muito boa.

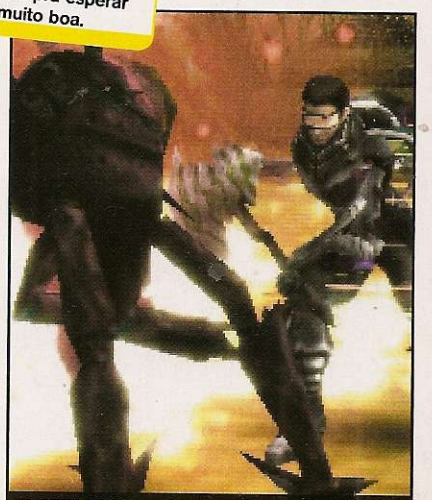
Praticamente desconhecido do grande público por não ser uma franquia de renome, *Bounty Hounds* foi construindo sua reputação entre a imprensa especializada nos últimos meses em feiras de videogame por todo o mundo.

Produzido pela Namco, que dispensa apresentações, o jogo segue um enredo futurista. Neste universo fictício, a raça humana deve lutar contra várias espécies alienígenas que desejam conquistar o maior número possível de planetas na galáxia. Percebendo que precisam de ajuda de qualquer maneira, os humanos contratam os serviços dos Bounty Hounds, mercenários especializados em erradicar aliens.

Com mais de 500 itens entre armas, roupas e traquitanas afins, os jogadores enfrentarão 40 missões em quatro planetas diferentes. A inteligência artificial se ajustará ao tipo de arma e energia do jogador e os ambientes de jogo serão gerados aleatoriamente, o que resulta em partidas novas o tempo todo.

VARIAÇÃO INFINITA

Este é o nome do jogo. Com cerca de 500 armas e 40 espécies alienígenas, *Bounty Hounds* garante a variação não só pelos ambientes aleatórios, mas também graças a uma quantidade absurda de itens, muitos exclusivos para o multiplayer.



■ **PERIGOSO** – Ah, se os alienígenas de verdade nos vissem jogando essas coisas...

■ É bom que as missões sejam mesmo bem variadas, pois a cara dos soldados...

PROJECT IM

Mais um tiroteio de ficção científica para o PS3

Distribuidora: A definir **Produtora:** Zero Point **Tipo:** Tiro **Plataforma:** PS3 **Previsão:** 2006

Para os brasileiros, a Dinamarca é mais conhecida pela famosa seleção de futebol que tinha tudo para vencer a Copa do Mundo de 1986, mas que acabou levando uns churros da Espanha nas oitavas de final. Talvez, com a chegada do PlayStation 3, a gelada nação possa aumentar um pouco sua fama em nosso país: é de lá que vem mais um jogo de tiro em primeira pessoa para o próximo console da Sony.

Project IM, nome provisório do título da dinamarquesa Zero Point, é descrito pela própria como um game de ação, aventura e ficção científica, com jogabilidade individual e cooperativa e grande ênfase no realismo. Uma nova linhagem de soldados futuristas fortemente armados e estranhamente parecidos com Master Chief (*de Halo*) povoa as guerrilhas virtuais do jogo.

Com elementos de estratégia, RPG e arcade, a empresa aposta que vai agradar aos futuros donos de PS3 com modos de jogo customizáveis e aventura cooperativa para até quatro jogadores. E a produtora também promete que, assim como no modo solo, o multiplayer também trará jogabilidade randômica e não-linear. Em produção desde março de 2005, *Project IM* utiliza a engine gráfica de *Unreal 3* e é parte de uma possível trilogia que a produtora planeja lançar nos próximos anos. O chato é que, por enquanto, a Zero Point ainda não fechou contrato com nenhuma distribuidora para o seu game, então não dá para saber se ele será mesmo lançado.

■ **MÁQUINAS** – Já dá para ver que elas terão um papel essencial no sistema de jogo de *IM*

POR QUE VALE A PENA

Difícil dizer se vale a pena quando ainda não se sabe se o jogo realmente será lançado, mas todo novo console precisa de novas produtoras e games inéditos, então, boa sorte para a Zero Point.

■ **OS GRÁFICOS** são turbinados pela engine gráfica de *Unreal 3*, logo, não espere pouco deste jogo

playparts

Um dos maiores distribuidores de peças e acessórios para

NINTENDO GAME CUBE

PlayStation.2

PlayStation

Tudo para sua assistência Técnica.
www.playparts.com.br

HD Combo

Unidade óptica para Play2 Slim

KHS 400C

Unidade óptica para PS one

Memory Card

Solicite sua tabela de preços especiais para atacadista

Tel/Fax: (11) 3228-5838

Rua Florencio de Abreu, 36 – Sala 209 – Centro – São Paulo – SP – 01030-010

DATA-FLY

Beleza e espionagem na nova geração

Distribuidora: A definir **Produtora:** ORiGO Point **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS3 **Previsão:** 2006

Quem nunca se apaixonou por um belo par de olhos verdes? Sabendo que é difícil resistir a esse atributo, a ORiGO Gaming Entertainment aposta suas fichas em um jogo para PS3 que aproveita a capacidade gráfica do novo console para mostrar uma heroína de roupas coladas e sedutores olhos da cor do mar (exatamente daquela cor que se vê em pouquíssimas praias brasileiras).

Data-Fly é nome do game e da heroína e, logo de início, a aventura coloca os jogadores em um deserto escaldante com dois objetivos simples: sobreviver e encontrar o seu criador. O que dificulta o trabalho, no entanto, é que esse tal criador tem complexo de beduíno e está sempre se movendo pelo deserto como um nômade. Isso sem falar que o sujeito tem uma equipe de segurança de alto gabarito e não está disposto a deixar você se aproximar assim com tanta facilidade. Ainda bem que nossa futura amiga Data-Fly contará não só com seus belos olhos verdes, mas também com várias técnicas de espionagem e infiltração para lidar com esse problema, e também poderá hackear computadores dos inimigos e convencer tropas inimigas a satisfazer seus caprichos.

■ **ARMAS?** A garota produz as suas próprias

POR QUE VALE A PENA

Jogos de espionagem são sempre bem-vindos, ainda mais quando trazem gatas em vez dos marmanjos que estamos acostumados a ver. Só não venham com outro *Cy-Girls* que aí já é sacanagem!

Mestre do disfarce, a garota poderá se transformar em outros personagens e também se camuflar no ambiente. Como se não bastasse, até as vozes dos inimigos será possível imitar.

A razão para tudo isso é a nanotecnologia embutida no corpo da gata. Para se ter uma idéia do poder que essa parafernália dá a Data-Fly, sua arma principal, um acessório chamado Body Blade, nada mais é que uma arma gerada a partir do próprio corpo da agente. A arma pode ser uma simples lâmina, no princípio, mas conforme se progride no jogo, será possível fazer upgrades na tecnologia da garota, permitindo que ela crie novas formas de Body Blade cada vez mais devastadoras.

FEAR & RESPECT

Para matar o tempo até chegar o próximo GTA

Distribuidora: Midway Games **Produtora:** Edge of Reality Point **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Previsão:** 03/2006

■ **Depois de GTA, parece que todo mundo quer fazer um jogo sobre as gangues das cidades norte-americanas...**

POR QUE VALE A PENA

O diretor John Singleton entende bem o comportamento do jovem suburbano. Se esse conhecimento for traduzido em um game tão bom quanto seu filme, já será o bastante.

Boyz N the Hood, mais conhecido aqui no Brasil como *Os Donos da Rua*, é um daqueles filmes difíceis de esquecer. E para que a obra sobre a vida nas ruas fique ainda mais em nossas memórias, a Midway está trabalhando em conjunto com o diretor John Singleton para lançar uma versão do sucesso cinematográfico para o PS2

Trazendo o rapper Snoop Dogg no papel principal (o cara está em todas!), *Fear & Respect* é um jogo de ação que retrata a dura realidade de um membro de gangue de South Central, bairro barra-pesada de Los Angeles. Recém saído da prisão, sua missão será reconquistar seu lugar neste mundo dominado por gangues. O game trará combate corpo-a-corpo e muitos tiroteios.

E como nas ruas muitas vezes é preciso ser temido para ser respeitado, o jogo trará um sistema de "medo e respeito", como seu próprio título diz, que fará com que os personagens reajam de acordo com o tipo de comportamento que você exibir nas ruas.

■ **MEDO** – Conquistar o respeito da galera com esse cano é fácil. Só não vire as costas depois...

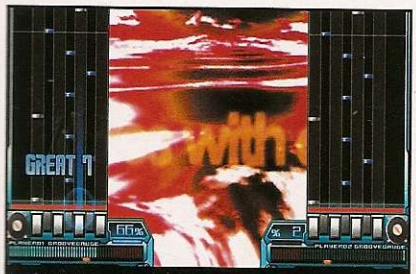
BEATMANIA

Nova danceteria na cidade: sua casa

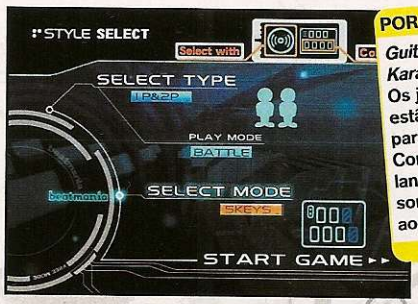
Distribuidora: Konami **Produtora:** Konami **Tipo:** Música **Plataforma:** PS2 **Previsão:** 03/2006

Todo mundo conhece a série de jogos de dança *Dance Dance Revolution*, da Konami, mas são poucos os que já ouviram falar de *Beatmania*, outra série da mesma empresa que mexe com o ritmo dentro de cada um de nós. Isso porque os jogos, que recriam a sensação de ser um DJ, apesar de já terem saido para os arcades e para o PS2, nunca haviam sido lançados fora do Japão. Felizmente, isso vai mudar.

A jogabilidade, apesar de possível com um controle normal, é centrada em um acessório que imita a forma de uma estação de DJ. O periférico inclui uma turntable (local onde se põe o disco) e sete teclas pretas e brancas, uma para cada coluna na tela. À medida que a canção escolhida é tocada, barras indicadoras vão descendo para a parte inferior, e o jogador deve apertar a tecla correspondente, além de girar a turntable no ritmo certo, para que elas não se esvaziem. É o típico jogo musical viciante.



RITMO – Aqui ele vale mais que os reflexos



POR QUE VALE A PENA

Guitar Hero, DDR, Karaoke Revolution... Os jogos de música estão no topo da parada de sucessos. Com *Beatmania* sendo lançado nos EUA, o sonho de virar DJ ficará ao alcance de todos.

Dá para jogar com o Dual Shock, mas o legal mesmo é curtir o game no controle original

Importação de todos os consoles

Game Boy Micro

Nintendo DS

Xbox

acessórios

GameCube

Game Boy SP

psp

ps2

OLYMPIC ENTERTAINMENT

Novo XBOX 360° confira!

Conheça também nossa linha de modelismo!

games

Games e acessórios para lojistas

- Condições especiais para revendas
- Acessórios e games originais
- Lançamentos de todas as plataformas

Representante oficial da marca NP-Newport

entre em contato
www.np-newport.com
tel.: 045-30255766
045-30255752
045-30255778
atendimento eletrônico via MSN:
olympic@newportgames.com.br
cadastre sua loja

TOURIST TROPHY: THE REAL RIDING SIMULATOR

Simulação de motocas dos mesmos criadores de Gran Turismo

Distribuidora: Sony Computer Entertainment **Produtora:** Polyphony Digital **Tipo:** Simulação / Corrida **Plataforma:** PS2 **Previsão:** Segundo trimestre de 2006

Não se pode negar que a Polyphony tem gabarito, mas será a primeira vez que eles tentam simular algo em duas rodas, logo, tudo pode acontecer

REALISTA – A simulação promete apavorar

Assim como a história da humanidade pode ser dividida em AC e DC, os simuladores automobilísticos podem ser divididos em AGT e DGT: Antes de *Gran Turismo* e Depois de *Gran Turismo*. A série da Polyphony Digital é referência incontestável quando se fala de jogos do gênero. Por isso, depois de se superar com quatro jogos principais, a equipe de *GT* se propôs a fazer o mesmo com os simuladores motociclísticos.

Além de estar trabalhando duro para criar um sistema de física tão realista quanto o de *Gran Turismo*, a Polyphony também não poupou esforços para incluir uma vasta seleção com mais de 80 motos dos mais diversos fabricantes, como Kawasaki, Honda, Suzuki, Yamaha e Ducatti, só para citar alguns exemplos. E além de motos modernas, haverá modelos clássicos dos anos 80 e 90, zunindo em retas e deitando em curvas em aproximadamente 40 circuitos mundiais, muitos dos quais também podem ser encontrados em *GT4*. Pena que não poderemos pilotar em Interlagos ou Jacarepaguá, já que o Brasil foi deixado de lado na hora da escolha das pistas. E para dar aquele toque extra que os fãs de simuladores tanto apreciam, roupas, capacetes e acessórios também são autênticos.

As imagens desta página não deixam dúvida: a Polyphony sabe mesmo como tirar leite de pedra. O jogo é tão lindo que mais parece um título do futuro PS3, não do atual Play 2, e às vezes fica até fácil confundir os trailers do game com transmissões reais de uma corrida de motos. Mas beleza não é tudo e só quando o jogo sair saberemos se os pais de *GT* conseguiram trocar quatro rodas por duas sem perder o equilíbrio.

POR QUE VALE A PENA

O jogo é dos mesmos caras que deram ao mundo um dos mais cultuados simuladores automobilísticos de todos os tempos. Se eles conseguirem o mesmo com os games de motovelocidade, a história do gênero pode mudar por completo.

É PRA PS3? Com motos desse naipe dá até para confundir, mas o jogo sairá para o Play 2 mesmo

GRANDIA III

Se leva o nome da Square-Enix, é RPG

Distribuidora: Square-Enix **Produtora:** Game Arts **Tipo:** RPG **Plataforma:** PS2 **Previsão:** 03/2006

NO AR – A principal novidade no sistema de jogo são os ataques aéreos combinados

Não tem jeito: quando não são eles que desenvolvem, são eles que publicam. Salvo algumas exceções, parece que todo RPG de renome do PlayStation 2 leva a marca da Square-Enix.

E o céu é o limite para o aguardado terceiro capítulo da série *Grandia*: o jogo se passa praticamente todo no ar e o personagem principal, Yuuki, tem verdadeira fascinação por qualquer coisa que saia do chão. E a Game Arts, empresa que também foi responsável pelos dois games anteriores, continua criando personagens complexos e roteiros incomuns. Em *Grandia III*, para você ter uma idéia, provavelmente é a primeira vez em um RPG que o protagonista luta ao lado da mãe.

Além da história, a jogabilidade também é um dos pontos fortes da série. Aqui a grande novidade são os ataques aéreos combinados. Com eles, seus personagens podem jogar os inimigos para o ar e, usando a combinação correta de botões, outro aliado pode agir em conjunto e executar um combo aéreo.

POR QUE VALE A PENA

Apesar de não tão famosos quanto um *Final Fantasy* ou um *Dragon Quest*, os jogos da série *Grandia* possuem um grande número de fãs. O novo game está sendo esperado faz tempo e parece que vai chegar com tudo.

HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA

LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME

VENHA JOGAR PS2 POR HORA

FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 15X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO: MasterCard VISA Diners Club International AMERICAN EXPRESS

VISITE NOSSO SITE:

WWW.HOUSEGAMES.COM.BR HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

(3326-0045

LOCALIZAÇÃO:

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227 4844

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

WORMS OPEN WARFARE

Distribuidora: THQ **Produtora:** Team17 **Tipo:** Estratégia **Plataforma:** PSP **Previsão:** 03/2006

Minhoca não serve apenas para pescar

Se você nunca jogou *Worms*, não faz idéia do que está perdendo. A série de combates estratégicos já teve vários títulos para consoles e é perfeita para tirar um sarro com um amigo. A premissa básica é simples: controle times de minhocas que se massacram mutuamente das maneiras mais atrozes que existem.

No PSP, as minhocas voltam às suas raízes (o que não poderia ser mais adequado) e surgem em um game 2D, em vez do 3D ao qual a série estava acostumada nos últimos tempos. Mas para não deixar o jogo com um visual fora de moda, os produtores optaram pelo famigerado 2,5D, que mistura elementos e personagens em 2D com cenários em 3D. Armas tradicionais, como granadas, pistolas e lança-misseis, estarão ao lado dos clássicos itens cômicos do jogo, como lança-ovelhas e granada santa, além, é claro, dos equipamentos estratégicos, como o teletransporte e o maçarico.

Há modos multiplayer para quatro jogadores nos quais se pode utilizar apenas um UMD e um PSP (ele é passado de mão em mão a cada rodada) e outros onde os jogadores se conectam por Wi-Fi.

POR QUE VALE A PENA

Multiplayer casual e muito divertido. Alguém aí acha que *Worms* não é perfeito para o PSP?

■ **TÁTICA** – Aproximar-se do inimigo é ideal quando você quer aniquilá-lo com uma dinamite

SPONGEBOB SQUAREPANTS: THE YELLOW AVENGER

O oceano é pequeno demais para ele

Distribuidora: THQ **Produtora:** THQ **Tipo:** Ação **Plataforma:** PSP **Previsão:** 03/2006

Sim! É Bob Esponja! O mais adorado personagem da TV Xuxa ataca no PSP. Ou melhor, quem ataca é Bolha Suja, já que a reunião dos supervilões deste ano vai acontecer justo na Fenda do Biquini, e para alegrar as festividades, o vilão resolveu raptar a dupla de heróis Homem-Sereia e Mexilhãozinho.

A missão de salvar o herói, é evidente, cabe a Bob Esponja, fã número um do Homem-Sereia. É aí que você entra: usando uma série de poderes cômicos do personagem, você deverá superar obstáculos e vencer diversos bandidos com Bob até enfrentar Bolha Suja em pessoa. Típico jogo para crianças, mas quem é fã do Esponja e tem um PSP não vai perder.

POR QUE VALE A PENA

Se o seu irmão menor vive querendo jogar no PSP, eis o game ideal para você fazer uma média com o pirralho.

■ **CÔMICO** – Humor não vai faltar neste game

007: FROM RUSSIA WITH LOVE

O maior espião no menor videogame

Distribuidora: EA **Produtora:** EA Redwood **Tipo:** Ação **Plataforma:** PSP **Previsão:** 03/2006

Os donos de PS2 já curtiram a versão game do clássico filme de James Bond da década de 1960 (o detonado saiu na edição 84), mas agora a Electronic Arts resolveu dar a mesma oportunidade a quem tem um PSP.

A versão portátil, porém, não será uma mera adaptação do que se viu no PS2. A aventura principal para um jogador vai ganhar novidades, e o multiplayer também terá um grande número de opções exclusivas. Um aperfeiçoado sistema de upgrade de habilidades aumenta a eficiência de suas armas automaticamente, de acordo com sua performance com elas. Além disso, haverá objetivos especiais em todas as fases, que permitirão o destravamento de até 16 minigames e de personagens extras para o multilplayer. E por falar nisso, a jogatina em grupo poderá acontecer entre seis jogadores e contará com quatro modos diferentes de jogo.

POR QUE VALE A PENA

Bond é Bond. O mais novo game do superespião fez sucesso nos consoles e ganhou novidades em sua versão portátil. É uma aposta certa.

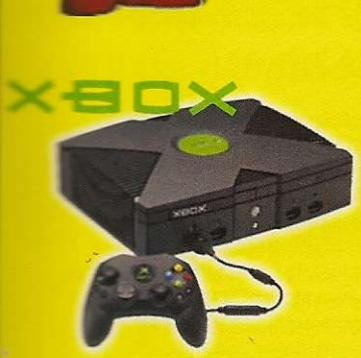
■ **INÉDITO?** Quase. Na verdade, o jogo é igual ao do PS2, mas inclui algumas opções inéditas

INFOGAMES &

TECGAMES

VENDA DE APARELHOS E ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES

SEDEX P/ TODO BRASIL



Preços especiais para Revendedores

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

TODOS OS TIPOS DE CONSERTOS E AJUSTES

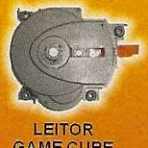
BA5815FM

LEITOR PSONE

LEITOR PS2 400C

DRIVE X-BOX

LA 6598 ORIGINAL


LEITOR GAME CUBE

LEITOR PSTWO

Trabalhamos com Peças Originais
Somos Oficina Credenciada por várias Empresas do setor

Acesse nosso website: www.tecgames.com.br

Losango
Muito mais que crédito.

Até 12 vezes sem entrada*
Faça seu Finaciamento sem sair de casa.

Aceitamos os Cartões: Maestro · MasterCard · VISA Electron · VISA · REDE SHOP

Rua Santa Efigênia, 687 - Lojas 02 - 22
tels: (11) 33620036 - 2212307 - 33617579

Assistência Técnica

Viaduto Sta Efigênia, nº 70 - Loja 301
Tel: 3326.9661

50mts do Metrô São Bento

* Sujeito aprovação de crédito

O multiplayer é ótimo para quem quer sair atirando com tudo, mas cuidado. Os sorrateiros também têm vez no jogo

por Eduardo Trivella

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

Enquanto MGS4 não chega, que tal MGS3,5?

NOTA 10

Produtora: Kojima Prod. **Distribuidora:** Konami **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 8 **Ponto forte:** Novidades **Ponto fraco:** "Canastrice" de David Hayter

Como fazer para melhorar aquilo que já é perfeito? Chame Kojima e sua gangue que os caras dão um jeito. Se você se lembra bem, há algum tempo atrás, no final de 2004, um game chamado *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* foi lançado e tomou os PlayStation 2 do mundo inteiro de assalto, enlouquecendo jogadores e arrancando elogios desmedidos por parte de toda a imprensa de games. Aqui mesmo, nas páginas da **Dicas & Truques**, o jogo já havia recebido uma nota 10 quando foi analisado, na edição nº 72.

E a nota não foi à toa. A terceira aventura do espião Snake para PS2 é simplesmente impecável. Trata-se de um daqueles games que serão lembrados durante anos por causa do esmero em sua produção, das inovações de sua jogabilidade e da complexidade de seu enredo. São tantas as virtudes de *Snake Eater* que era quase impossível para a Konami deixar o game ainda melhor.

Para a Konami, talvez. Mas não para a Kojima Productions. O game de estréia no Play 2 da nova produtora do pai de *Metal Gear* é uma espécie de *MGS3* versão 2.0. Da mesma forma que Kojima já havia feito em *Metal Gear Solid 2: Substance*, não se trata de uma história inédita, e sim do mesmo enredo do jogo original, mas com upgrades significativos que tornam o game ainda mais prazeroso de jogar.

LIBERDADE TOTAL – A nova câmera permite que se veja o cenário do ângulo que você quiser

Mais que estética

A maior mudança no modo para um jogador não está nas missões, e sim no acréscimo de uma câmera que gira 360° ao redor de Snake. Mais que uma simples novidade visual, essa nova visão tem o poder de mudar toda a sensação que se tem ao jogar. Não mais aprisionados em um ângulo predeterminado de câmera para todas as cenas, os jogadores agora têm controle total sobre aquilo que querem ver na tela. Isso muda completamente o tipo de estratégia exigido em todos os momentos do jogo, seja durante o combate, na hora de se esconder ou mesmo nos momentos em que é necessário armar uma tocaia para seus inimigos. Mas a novidade, claro, não é obrigatória. Se você ainda quiser jogar com a visão tradicional, é só pressionar o analógico direito (R3) para jogar do jeito antigo.

Modelos inéditos de camuflagem para o uniforme e para o rosto também estão disponíveis, juntamente com um pacote de

desafios inéditos para o modo Snake vs. Monkey. Uma novidade que vai agradar em cheio aos mais nostálgicos é a presença das inéditas conversões de *Metal Gear 1* e *2*, do antiqüissimo MSX, mas com gráficos ligeiramente melhorados de um modo geral. Só isso já seria suficiente para provar que a equipe de Kojima havia realizado seu intento, mas ela foi além. Para garantir que a versão *Subsistence* seria mais que um simples pacote de extras adicionados ao jogo original, a produtora incluiu algo que nem um veterano no campo de batalha como Snake havia experimentado: pela primeira vez em sua história, um título da série *Metal Gear* tem a opção de disputas online.

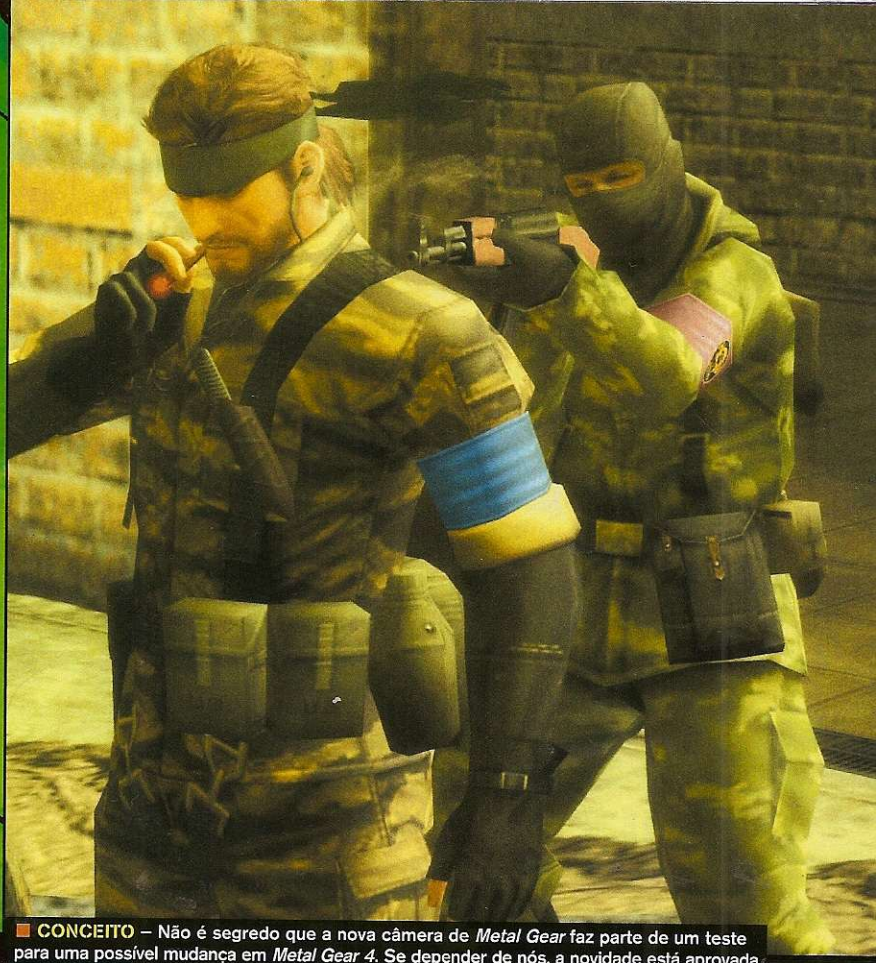
Multiplayer para todos

Em rede, o game agrada a duas frentes: a dos jogadores que gostam de sair no tiroteio franco (a grande seleção de armas permite isso) e a dos que gostam de preparar as mais variadas armadilhas e eliminar o inimigo de maneiras sorrateiras. A razão para esse equilíbrio é justamente a presença de diversos itens que pareciam insignificantes no modo história, como as revistas de mulher pelada e o típico disfarce de caixa, mas que no multiplayer ajudam a criar distrações fundamentais para os jogadores mais estratégicos.

Mas um bom multiplayer não se restringe apenas aos itens ou armas disponíveis. Uma boa seleção de modos de jogo é fundamental. Nesse quesito, *Metal Gear* cumpre o requisito mínimo. Há modos de deathmatch (confrontos diretos) para equipes e para participantes individuais, além de um capture-the-frog, que nada mais é que o típico capture-the-flag com um sapo no lugar da bandeira. Para quem não conhece o modo, trata-se do tradicional duelo de equipes no qual cada time deve capturar a bandeira do adversário e levar para a sua base sem permitir que sua própria bandeira seja capturada.

Perfeição melhorada

Às vezes, aquilo que parece impossível torna-se viável na mão de gênios como Hideo Kojima: *MGS3: Subsistence* é mesmo uma versão de *Snake Eater* melhor que a original. Hideo Kojima já mostrou quem é e o que significam suas criações para o mundo dos games, e a recém-inaugurada Kojima Productions mostra que tem tudo para continuar esse legado. Até para quem já quebrou a mandíbula no lançamento do jogo original, vale a pena ficar de queixo caído novamente com as novidades da incursão de Snake pelas selvas soviéticas. E para quem nunca suou frio ao enfrentar The Boss, já passou da hora de você experimentar um dos melhores games de todos os tempos que, sem dúvida, ficou ainda melhor.



CONCEITO – Não é segredo que a nova câmera de *Metal Gear* faz parte de um teste para uma possível mudança em *Metal Gear 4*. Se depender de nós, a novidade está aprovada

COMANDOS

AE* ou ↑ ↓ ← → : movimentação
AD*: câmera
■ - atirar
✖ - agachar, pular
● - ataque corporal
▲ - botão de ação
R1 - visão em primeira pessoa
R2 - menu de armas
L1 - centraliza visão
L2 - menu de itens
R3 - alternar modo de câmera

* AD/AE - Analógico direito / esquerdo

Os músicos tocam em sincronismo perfeito com o que você faz no controle (ou na guitarra). Se você errar, eles pagam mico na hora

por Leandro Rodrigues

GUITAR HERO

JOGO DA HORA

PS2

NOTA 9,5

Tão bom e viciante que deveria vir com um aviso de perigo

Produtora: Harmonix **Distribuidora:** RedOctane **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Musical **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Ótimo repertório **Ponto fraco:** É difícil parar de jogar

O império musical da Harmonix parece não ter mais limites. Primeiro a empresa fez jogos que exploravam reflexos rápidos com músicas eletrônicas em jogos como *Frequency* e *Amplitude*. A seguir, a produtora trouxe a febre do karaokê para dentro dos consoles. Agora, em *Guitar Hero*, o jogador tem a possibilidade de mostrar sua habilidade com a guitarra em dezenas de músicas, em uma simulação que é tão exata quanto divertida.

Meio caminho andado

Parte do sucesso dos jogos da Harmonix se deve ao cuidado na escolha do repertório musical. Em *Guitar Hero*, não é diferente; são mais de 50 músicas. Há desde bandas que já viraram referência, como Deep Purple e Black Sabbath, até grupos recentes, como Red Hot Chilli Peppers e Franz Ferdinand. Isso sem contar a seleção de bandas pouco conhecidas por aqui, mas que nem por isso têm solos de guitarra menos marcantes.

Nenhuma das músicas traz o vocal original, mas os covers da Harmonix ficaram tão perfeitos que, em muitas músicas, é difícil acreditar que não se trata da banda original.

Como um profissional

É assim que você vai se sentir. Enquanto a música toca, você deve executar comandos predeterminados que aparecem na tela a todo instante. O apertar de botões, seja no controle ou na guitarra, é intenso, e o ritmo perfeito passa a sensação de que você realmente está dedilhando a música, não importa o nível de dificuldade em que se jogue. Isso sem falar nas animações dos roqueiros de fundo: você vai jurar que eles estão tocando a música da mesma forma que você, principalmente na hora do solo.

O controle original do jogo é um show à parte. Réplica da guitarra Gibson SG, um dos modelos mais famosos do mundo, ele é perfeito para quem quer ter a sensação de que está mesmo tocando enquanto joga. Mas mesmo sem o controle próprio, a diversão é garantida, já que é possivel jogar com o Dual Shock 2. Os controles não ficam tão intuitivos, é claro, mas o essencial, que é o ritmo, se mantém impecável.

De qualquer forma, fica um aviso. Não chegue perto deste game, a não ser que você tenha um tempo livre. Como ficou provado aqui na redação, *Guitar Hero* é daqueles jogos que, se você se distrair, podem fazê-lo se esquecer do trabalho por completo.

POPSTAR – Tocar direitinho logo de cara é difícil, mas depois que você aprende, a fama vem fácil

MUNDO DOS GAMES

NO MÊS DO CARNAVAL
O MUNDO DOS GAMES
CONTINUA FAZENDO A SUA FOLIA!

3x sem juros
ou em até **12x**
(no cheque e no cartão
CONSULTE CONDIÇÕES)

A maior garantia do Brasil 1 ANO!

PlayStation2 original + Promoção QUERO TUDO

- 02 controles analógicos
- 01 camiseta exclusiva PS2
- 01 porta-cd exclusivo PS2
- 01 cd-rom Qual É A Música
- 01 jogo original
- 01 bolsa exclusiva PS2
- 01 boné exclusivo PS2
- 01 cabo extensor
- 01 cabo s/ vídeo universal
- 01 suporte
- 01 caneta PS2
- 01 cd Remixes

R$ 899,00*

fotos meramente ilustrativas

SEDEX PARA TODO O BRASIL

Cabo Extensor
R$29,99

Controle PS2
R$79,99

Cd-rom Qual É A Música
R$89,99

Boné PS2
R$29,99

Camiseta PS2
R$39,99

Controle Remoto
R$79,99

Jogo Original
R$79,99

Suporte PS2
R$49,99

CD Remixes
R$29,99

Cabo s/ Vídeo Universal
PS1/PS2/XBOX/64/GameCube
R$69,99

Bolsa Exclusiva PS2
R$49,99

Porta-cd PS2
R$39,99

Promoção1

Tudo por:
R$ 99,99

Promoção2

Tudo por:
R$ 99,99

Promoção3

Tudo por:
R$ 99,99

Tele-Vendas: (11)6192-2169 / 6225-3020

Rua Coelho Lisboa, 334 - Shopping Silvio Romero Plaza - Loja 6 - Tatuapé - São Paulo/SP

*Promoção QUERO TUDO em 12x de R$99,99

por Leandro Rodrigues

KARAOKE REVOLUTION PARTY

Os produtores quase dançaram nessa continuação

NOTA **8,5**

Produtora: Harmonix **Distribuidora:** Konami **Tipo:** Musical **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 8 **Ponto forte:** Seleção de músicas **Ponto fraco:** Danças e minigames

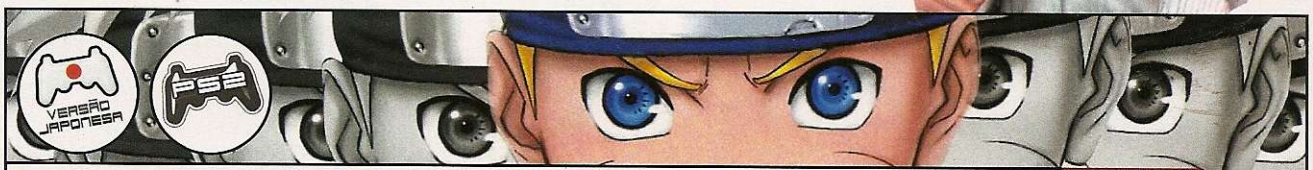
Se *Guitar Hero*, analisado na página 32, é a prova de que a Harmonix sabe tudo de games musicais, esta versão de *Karaoke Revolution*, ironicamente, mostra que até mesmo quem manja muito pode cometer erros.

Foi o que aconteceu aqui. A tentativa de mexer na fórmula do jogo, que já tinha atingido a perfeição, não funcionou, e a mistura entre karaokê e simulador de dança à *Dance Dance Revolution* só deu confusão. A festa só não foi por água abaixo porque os produtores criaram um modo clássico do jogo, no qual as setas passam longe. A seleção musical também ajuda. São mais de 50 músicas que vão de clássicos dos anos 80 a sucessos atuais.

CANTAR e dançar? Aí já é exagero, não?

Outra novidade – furada – foi a inclusão de minigames que usam reconhecimento de voz. O sistema nem sempre funciona e os objetivos são muito chatos. Uma curiosidade é que agora, em vez do headset, o jogo inclui um microfone na embalagem original. Não que o microfone seja mais prático para dançar, mas, afinal, quem vai usar esta opção?

Os personagens são bacanas, mas se você não gostar, pode usar a Eyetoy para colocar o seu rosto neles



por Humberto Martinez

NARUTO: NARUTIMATE HERO 3

Fãs do anime e do game não têm motivos para reclamar

NOTA **9,0**

Produtora: Cyber Connect 2 **Distribuidora:** Bandai **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Luta **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Lista de lutadores **Ponto fraco:** Sem versão americana

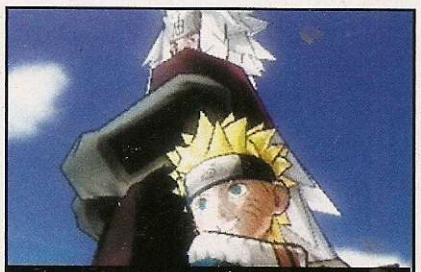
Mais precisa, a nova técnica de cel-shading da produtora criou animações ainda mais fiéis ao anime original

Narutimate Hero evoluiu. Mantendo os elementos de sucesso das versões anteriores, o terceiro episódio conseguiu a façanha de acrescentar novidades relevantes sem destruir o que já agradava aos fãs.

Logo de cara é possível notar que os cenários estão mais detalhados. E bonitos também. O novo filtro usado para produzir o efeito cel-shading, de desenho, melhorou as cores e a definição sem comprometer o clima.

As novidades no sistema de jogo surgem logo nos dois modos centrais: História e RPG. O modo História agora é dividido em quatro episódios de importantes temporadas da saga Naruto e mostra animações destruidoras entre as batalhas, enquanto o RPG permite viajar por cenários de Konoha para interagir com personagens conhecidos, participar de minigames, comprar itens e desenvolver os ninjas habilitados, fortalecendo-os fisicamente e ativando novos jutsus e golpes especiais. Fora a imensa lista de personagens: são 43 ao todo.

Prato cheio para os fãs de Naruto, o game só peca pela falta de opções em inglês. Mas se você acha que a versão americana vai resolver o "problema", pode esperar sentado. Nenhuma versão em inglês foi anunciada para o título.



NARUTO divide o dojo com outros 43 ninjas

CB GAMES Importação e Exportação

www.cbgames.com.br

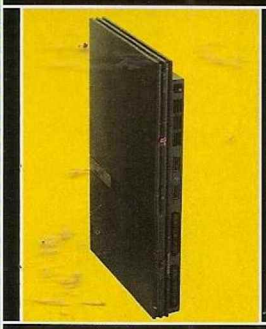
Venus	US$ 13	Bios PS1	US$ 10
Matrix	US$ 40	Capacitor 100X200V	US$ 1
Ótica PS1	US$ 28	Fonte GAME CUBE	US$ 75
Ótica PS2 400B - CR HD7	US$ 76	Controle MEGADRIVE	US$ 2
Ótica Dreamcast jap	US$ 28	Controle PS2orig	US$ 23
Flat Alongadora	US$ 2	Controle SEGASATURN	US$ 2
Flat PS1 Laranja	US$ 4	Controle X-BOX VR5	US$ 17
Laser PS1	US$ 4	Modem PS2	US$ 20
Laser PS2	US$ 25	Memory Card PS2	US$ 20
Suspensão c/ lente PS1	US$ 5	Lente p/ PS1	US$ 3
Suspensão c/ lente PS2 400-C	US$ 13	Motor CD p/ PS1	US$ 4
Suspensão 400-R	US$ 27	Motor CD p/ DREAMCAST	US$ 4
LA 6508 orig.	US$ 33	Polia CD PS1	US$ 2
BA 5986	US$ 6	CDX 8606	US$ 10
BA 5810	US$ 6	Kit Engrenage PS1	US$ 3
BA 5815	US$ 6	Modulador RF 2CAN	US$ 2
BA 5954	US$ 6		
BA 5977	US$ 6		
BA 6392	US$ 6		
BA 6398	US$ 6		
BA 6664	US$ 6		
BD 6667 p/ X-BOX	US$ 6		

ATACADO PARA TODO BRASIL

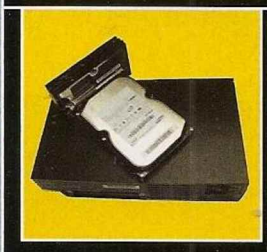
Preço de tabela da
www.raiolasergames.com.br
+ 10% + SEDEX

Console PS2
US$ 245
50001

Console PS2 Slim
US$ 205



Kit HD 120GB
Modem + Memory Card c/ 30 jogos
US$ 215



Informática

Monitor LCD Sansung 17"	US$ 516
Câmera fotográfica digital Sony DSC - F828	US$ 990
Câmera fotográfica digital Sony DSC - P150 Silver	US$ 528
Gravador DVD LG 40x24x40/16x 4160B Preto	US$ 102
HD IDE 160 GB Sansung 7200	US$ 110
HD IDE 80 GB Sansung 7700	US$ 75
Memória 128 333 PC 2700 Kingston	US$ 36
Memória 256 333 PC 2700 Kingston	US$ 53
Memória 512 333 PC 2700 Kingston	US$ 100
Notebook Sony Vaio K23 P42.8/512/60/DVD	US$ 1650
Notebook Toshiba A65-S1062 CLE2.7/256/40/DVD	US$ 1100
Pendrive Memory Kingston 128 MB USB 2.0	US$ 35

Assistência Técnica para todo o Brasil

PS1/PS-ONE e PS2 Sega Saturn - Dreamcast - S-Ness/Nintendo 64 e GameCube

R. Sta Ifigênia, 308 3º andar - Sl.31 cep: 01207-000 - São Paulo SP - Fone: (11) 3333-1511

por Leandro Rodrigues

SEGA RALLY 2006

O co-piloto agora é essencial

NOTA **7,0**

VERSÃO JAPONESA

PS2

Produtora: Sega **Distribuidora:** Sega **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Sistema de pistas aleatório **Ponto fraco:** Falta de um modo online

Parece síndrome de jogo de corrida. Sempre há algum atraso no lançamento. A idéia inicial era uma versão comemorativa para celebrar os dez anos da série, mas isso exigia que o game chegasse às lojas no ano passado, ou seja, não rolou. Mesmo atrasado, porém, o aniversário de *Sega Rally* começou, e por enquanto é exclusividade do PS2.

Abusando da fórmula que fez do game um sucesso, a versão 2006 chega repleta de desafios. O principal e o que chama mais a atenção é o sistema AGC, que permite ao jogo criar pistas únicas de forma aleatória, ou seja, você dificilmente vai encontrar duas vezes o mesmo circuito, já que o computador se encarrega de selecionar traçados e climas diversos para o modo carreira, a fim de proporcionar sensações únicas em cada uma das corridas. Claro que se você gostar muito de uma das pistas, pode salvá-la e correr nela quantas vezes quiser, assim como há circuitos predeterminados no modo Time Attack, para quem quer explorar um circuito ao máximo.

A condução do carro continua simples, bem ao estilo arcade, com curvas fáceis de fazer e que ajudam a manter a velocidade lá em cima. Mas isso não quer dizer que o jogo esteja fácil, muito pelo contrário. O tempo entre os checkpoints é curto e desafiador, e as pistas aleatórias tornam essencial prestar atenção nas indicações do co-piloto. Gráficos e som estão bons, mas não exploram todo o potencial do console. Vale para quem gosta de velocidade e curtiu algumas das versões anteriores.

■ **AS PISTAS** do modo carreira são geradas aleatoriamente, ou seja, nem adianta decorar as curvas

PS2

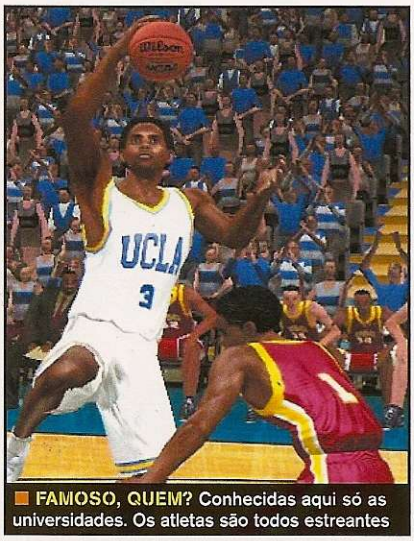
por Leandro Rodrigues

COLLEGE HOOPS 2K6

Basquete universitário sem figurões

NOTA **8,0**

Produtora: 2K Sports **Distribuidora:** 2K **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Esporte **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Gerenciamento do time **Ponto fraco:** Nenhum atleta famoso



■ **FAMOSO, QUEM?** Conhecidas aqui só as universidades. Os atletas são todos estreantes

A paixão dos norte-americanos por basquete é mesmo incrível. Tanto que não há uma só universidade por lá que não tenha um time para representá-la. Como no nosso futebol júnior, não há grandes astros, mas as partidas são muito empolgantes, e foi este clima que a produtora 2K Sports procurou captar para criar o seu jogo de basquete.

O sistema de passe é a grande sacada. Usando os botões durante o jogo, você pode fazer desde um passe básico até alterar a formação do time. Como os atletas não são profissionais, e sim universitários que aspiram ao sucesso, não espere grande precisão de todos eles, pois é só durante a temporada que o potencial de cada jogador se revela.

Outra opção que deve chamar a atenção dos apaixonados por basquete é o modo Legacy Mode. Nele, você vira o diretor de um time e pode agir dentro e fora das quadras. É preciso treinar jogadores, contratar um olheiro, ficar de olho nos melhores técnicos, tudo sem descuidar do lado financeiro do time. Com tantas opções, o jogo só fica devendo pela falta de atletas famosos, mas, para ser sincero, com tantas qualidades no jogo, que é o que interessa, os figurões ficam dispensáveis.

GAME CUBE
R$ 599,00
À VISTA

NINTENDO DS
R$ 680,00

SONY PSP
R$ 990,00
À VISTA

CONFIRA + PRODUTOS EM NOSSO SITE

PS TWO SLIM
R$ 850,00
À VISTA

GAME BOY
MICRO
R$ 399,00
À VISTA

GAMEBOY
ADVANCE SP
R$ 399,00
À VISTA

TUDO EM 6x

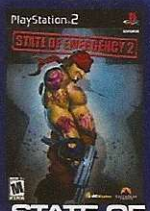
BLACK

FIFA STREET 2

FIGHT NIGHT ROUND 3

FINAL FIGHT STREETWISE

SONIC RIDERS



STATE OF EMERGENCY 2

TOCA RACE DRIVER 3

WINNING ELEVEN 9

BLACK

FIFA STREET 2

FIGHT NIGHT ROUND 3

FINAL FIGHT STREETWISE

SONIC RIDERS

TOCA RACE DRIVER 3

WINNING ELEVEN 9

FIFA STREET 2

SONIC RIDERS

TEEN TITANS

Netunia
.com.br

AGE OF EMPIRES THE AGE OF KINGS

SUPER PRINCESS PEACH

NARUTO NINJA COUNCIL

TALES OF PHANTASIA

MEGAMAN MAVERICK HUNTER X

STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX

WINNING ELEVEN 9

(11) 3825-7600
WWW.NETUNIA.COM.BR

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS À VARIAÇÃO CAMBIAL PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO* PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE

FORD VS. CHEVY

NOTA 4,5

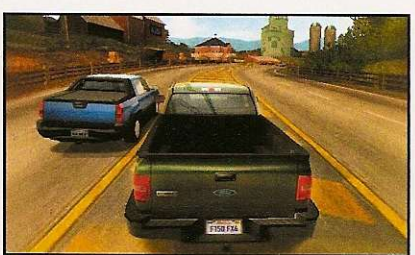
Produtora: Eutechnyx **Distribuidora:** 2K Games
Plataforma: PS2 **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 6
Ponto forte: Dezenas de carros clássicos
Ponto fraco: É uma corrida? Lenta assim?

Carros clássicos não correm, desfilam...

Eis a prova de que nem sempre uma boa idéia resulta em um jogo de qualidade. Trazer para os games a eterna batalha entre as montadoras norte-americanas Ford e Chevrolet na fórmula NASCAR, a categoria automobilística mais popular entre os gringos, era uma idéia que tinha tudo para dar certo. Porém, como fica evidente pelo "belissimo" selo estampado aqui neste review, a tal boa idéia não deu muito certo.

Mas não pense que este é um jogo porco convencional. Ao contrário de outras tranqueiras que já passaram por aqui, a porcaria desta vez se revela aos poucos. A história, por exemplo, nem é tão ruim. Tudo gira em torno de Tyrone Baker e Eddie Olson, dois velhotes que resolvem colocar à prova suas montadoras prediletas a fim de provar qual é a melhor. O evento acaba dando origem à Westington Cup.

Depois disso, porém, o que se vê é um festival de erros. A sensação de velocidade, o principal em um jogo de corrida, não existe. Seja em disputas simples ou no campeonato de arrancada, a sensação que se tem é que você está levando o seu carro para desfilar. Em variedade de carros, a lista de clássicos é sensacional, mas não há nenhuma informação sobre as máquinas. Gráficos e som acompanham o festival do desastre. Para você ter uma idéia, os sons de motor lembram mais uma moto desgovernada do que um V8. Enfim, é melhor ficar longe.



DEVAGAR – A sensação de movimento desta imagem é maior que a do jogo. Acredite

por Leandro Rodrigues

COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS

NOTA 5,5

Mais um jogo de guerra sem graça

Produtora: Battleborne **Distribuidora:** Acclaim **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Tiro **Jogadores:** 1 a 2
Ponto forte: Destruir os objetos dos ambientes **Ponto fraco:** Câmera ruim e sistema de evolução inútil

Jogos de guerra devem ser um dos gêneros mais fáceis de se programar. Todo mês, uns dois ou três títulos do tipo surgem por aí, a maioria de qualidade, no mínimo, questionável. É o caso de *Combat Elite*, da estreante Battleborne.

Para variar, você controla um soldado aliado na Segunda Guerra Mundial, que salta com as divisões de pára-quedistas sobre a Europa. Inovação, só no sistema de upgrades, que acumula pontos de experiência de acordo com o seu desempenho nas missões, para que depois você suba de patente ou adquira habilidades novas. Seria interessante, se as tais habilidades servissem para alguma coisa.

CÂMERA FIXA – Não gostou? Problema seu

O desafio também não ajuda. Apesar de o jogo possuir muitas missões, todas elas são simples e rápidas. Sem falar que existem kits médicos em todos os cantos. Desafio, sim, você vai encontrar ao tentar se adaptar à câmera fixa, que limita o seu campo de visão.

Claro que nem tudo no jogo é ruim. De positivo, há a qualidade do som ambiente, que dá um bom tom dramático ao jogo e, principalmente, a possibilidade de destruir quase todos os objetos nos cenários. Mesmo assim, se é para lutar na Segunda Guerra, há jogos melhores por aí. E muitos.

por Leandro Rodrigues

NEOPETS: THE DARKEST FAERIE

NOTA 6,0

Bichinhos virtuais

Produtora: Idol Minds **Distribuidora:** SCE **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Simplicidade é ideal para os mais novos **Ponto fraco:** Falta de desafios complexos faz o jogo perder a graça logo

Nada de desenho, filme ou série de TV. A fonte de inspiração do Neopets é a internet, ou, para ser mais preciso, o site neopets.com. O endereço reúne mais de 30 milhões de usuários que, ao acessarem o site, ganham e precisam cuidar de um bichinho virtual.

São essas criaturas que protagonizam a aventura. Você controla os bichinhos Tormund e Roberta, que, juntos, devem lutar contra o vilão Darkest Faerie para manter o mundo de Neopia a salvo. A fórmula segue o gênero plataforma em 3D, e tudo se resume a coletar centenas de itens, cumprir dezenas de missões e brincar com a câmera, para variar.

Já no visual, o jogo peca pela simplicidade excessiva. Há poucos elementos na tela, os cenários são pouco detalhados e sem fundo e até as cores são escassas.

CADÊ A COR? Se depender dos cenários...

Levando em conta que o game, tanto no gênero quanto no nivel de desafio, é adequado para crianças, o pecado do visual sem graça fica ainda maior. Enfim, se você já jogou *Sonic*, *Crash* e similares à exaustão e não tem nada de novo para experimentar, este aqui vale uns cinco minutos de diversão.

www.playersbrasil.com.br

PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive, Super Nintendo e consoles de 8 bits.

Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES, CABOS, CONECTORES, CONTROLES, MEMORY CARD, CONVERSORES, RF, CONSOLES

PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda

TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441

www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

Supersônico	Amir	Atacado dos Games	Auzycle	Inicial Games
Tel:(0xx11)3227-9870	Tel:(0xx11)3313-5902	Tel:(0xx11)221-8674	Tel:(0xx21)3970-6330	Tel:(0xx19)3236-0179

Muita coisa foi simplificada para o jogo rodar no PSP, mas o principal foi preservado: modo online para 16 jogadores

por Leandro Rodrigues

SOCOM: US NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO

Melhor você rever as suas táticas. A guerra agora é portátil

NOTA **8,5**

Produtora: Zipper Interactive **Distribuidora:** Sony **Plataforma:** PSP **Tipo:** Tiro **Jogadores:** 1 a 16 **Ponto forte:** Gráficos incríveis **Ponto fraco:** Tudo foi simplificado

Sucesso absoluto no PlayStation 2, não era preciso nenhum gênio do mal para prever que cedo ou tarde *SOCOM* chegaria ao portátil da Sony para aumentar ainda mais a sua legião de fãs pelo mundo dos jogos online.

O jogo existe, e já está disponível. E se você pensou que *Fireteam Bravo* seria apenas mais uma mera adaptação de um jogo do PS2 para o PSP, bem...você está meio certo. Grande parte do que já se viu em *SOCOM 3* está de volta, mas também há conteúdo inédito suficiente para atrair até quem já curtiu a versão do console para esta nova guerra.

Para começar, o jogo traz 14 missões no modo single-player, cada uma com uma opção chamada Instant Action. Nesse modo, você refaz a mesma missão de uma maneira diferente, cumprindo objetivos novos. Se em uma fase você precisa entrar em um quartel sem chamar a atenção, por exemplo, no Instant Mode você deve entrar estourando tudo, com direito a dinamite e granadas. Outra novidade é o cenário do Chile, criado para o PSP. Os outros mapas, que fique claro, foram importados da versão de PS2 de *SOCOM 3*.

Mas a melhor surpresa foi a adaptação do sistema de mira. Basta cuidar do alinhamento horizontal. A mira vertical é automática. Isso tornou a mira no portátil mais prática, mas nem por isso facilitou demais a ação. O nível de dificuldade continua alto, e o clima de guerra é intensificado pelo som e pelo visual, um dos mais belos já vistos no PSP.

TIRO CERTO – mudar o sistema de mira foi uma boa solução para a falta de analógicos do portátil

Guerra aos amigos

O principal recurso do *SOCOM* portátil, porém, continua sendo o multiplayer, e no portátil ele é ainda mais atraente. Tudo pode rolar via conexão Wi-Fi, seja entre PSPs próximos ou pela internet. Até 16 pessoas podem jogar num mesmo mapa, mantendo a possibilidade de criar clãs e jogar em times. Outro recurso interessante é a conexão USB entre o PSP e o PS2. Nesse caso, não rola jogatina, mas sim uma troca de itens e acessórios entre ambas as versões.

Com tudo isso, não dá para chamar *Fireteam Bravo* de uma simples conversão do PS2. O título não é 100% novo, é claro, mas há novidades suficientes para agradar a quem já curtiu *SOCOM 3*. E cá entre nós, no fim, o que importa mesmo é o modo online.

Jogo cedido por: Metrópole (0xx11) 3328-6823

PlayOff games

Sua diversão começa aqui!

Jogos para Play II
à partir de R$ 75,00

Play Slim
CONSULTE

PSP
CONSULTE

Jogos para DS
à partir de
R$ 130,00

Nintendo DS
CONSULTE

Jogos para Game Cube
à partir de R$ 75,00

Game Cube
R$ 499,00

Jogos para Xbox 360
CONSULTE

Xbox 360
CONSULTE

Jogos para Xbox
CONSULTE

Xbox
CONSULTE

Jogos para PC
CONSULTE

Chegou
BB Crediário.
Agora você pode parcelar em até 24 vezes com toda facilidade.
(Apenas pessoalmente)

Memory Cards
CONSULTE

*estoque limitado

Assistência Técnica

Orçamento sem Compromisso

Parcelamos em até 24X

› Confira as promoções em nosso site:

www.playoffgames.com.br

American Express · Losango · PanAmericano · Maestro · MasterCard · Diners Club International · Rede Shop · Visa Electron · Visa

(11) 5585-0566 / 5581-5592
Rua São Sebastião, 56 – loja 15 ao lado do Metrô Saúde
Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália
Entregamos na grande S. Paulo (Motoboy - consultar frete) e em todo o Brasil (Via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda - sexta: 8h30 às 20h00
Sábado: 9h00 às 19h30

por Leandro Rodrigues

TOKOBOT

Quebra-cabeças divertidos e ação tosca

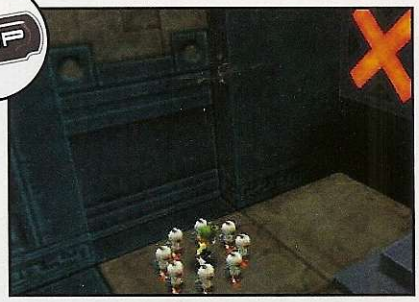
NOTA **7,0**

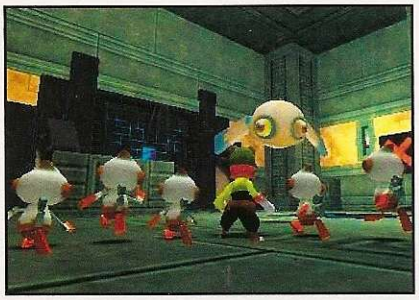
Produtora: Tecmo **Distribuidora:** Tecmo **Plataforma:** PSP **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Bons quebra-cabeças **Ponto fraco:** Câmera horrível

Um jovem arqueólogo descobre vestígios de uma civilização muito avançada e agora precisa controlar sua tecnologia para realizar diversas tarefas. Este enredo simples é a base de *Tokobot*, um jogo de ação no qual o dito arqueólogo, que se chama Bot, descobre que tem o poder de controlar os Tokobots, robôs deixados pela tal civilização avançada.

O sistema de jogo é simples. Os tokobots atuam em conjunto e reunem-se sempre em três formações predeterminadas: horizontal, vertical ou em círculo. Estas três formas básicas permitem que se combine grupos de robozinhos para que eles funcionem como pontes, escadas e até armas. Isso sem falar nos chips que você pega durante a aventura, que permitem que você transforme os robôs em objetos ainda mais complexos.

■ **MULTI-USO** – Esses Tokobots fazem de tudo





Espécie de quebra-cabeças embalado em um jogo de ação, a inspiração mais evidente na criação do título é *Pikimin*. O próprio produtor, que se diz fã do jogo da Nintendo, chegou a admitir a influência. Entretanto, ao contrário do título da concorrente, *Tokobot* peca pela falta de foco em um gênero bem definido. O grande erro foi justamente a tal embalagem de ação envolvendo os desafios de raciocínio. Misturá-los em um jogo no estilo plataforma fez com que os velhos problemas do gênero surgissem. Controlar os robôs até que é divertido, e resolver os quebra-cabeças é melhor ainda, mas é impossível controlar a câmera da aventura, principalmente durante as batalhas contra os chefes.

Jogo cedido por: House Games (0xx11) 3326-0045

por Leandro Rodrigues

THE SIMS 2

Igual ao do PS2. Igual mesmo

NOTA **7,0**

Produtora: EA **Distribuidora:** EA **Plataforma:** PSP **Tipo:** Simulador **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Idêntica à versão de PS2 **Ponto fraco:** Nenhuma novidade

Quem nunca ouviu falar dos Sims ou passou a vida em um abrigo antinuclear ou não sabe o que se passa no mundo dos games. A moda da simulação de vida pessoal (uma espécie de Big Brother interativo) dominou os PCs no ano 2000 e invadiu o PS2 em 2003. Agora a nova versão do simulador não só está disponível para o console da Sony como também quer tomar conta do portátil.

Para quem jogou *The Sims 2* no PS2, quase não há novidades. Só a dinâmica mudou um pouco, já que, no portátil, você precisa conversar mais com os outros para obter novas missões e conhecimentos. A princípio, isso dá um ar de novidade a quem já conhece o jogo, mas logo a sensação passa, já que o que impera ainda é o velho esquema de suprir as necessidades dos Sims o tempo todo.

■ **Muda o console, mas o xaveco é o mesmo. Estes Sims não mudam nunca...**

Quem só jogou *The Sims 1*, porém, vai sentir mudanças mais drásticas, principalmente nos itens. A alimentação é um exemplo. Agora há diversos ingredientes disponíveis, e você precisa combiná-los corretamente para preparar refeições adequadas. Enfim, se você já jogou no PS2 não espere muito, mas se tudo o que você quer é levar os Sims no bolso, pode curtir o game tranqüilo.

■ **MIMADOS** – Alguns Sims nunca estão felizes

Jogo cedido por: House Games (0xx11) 3326-0045

POPOLOCROIS

Mais dois clássicos renascidos no PSP

NOTA **7,5**

Produtora: Agetec **Distribuidora:** Sony **Plataforma:** PSP **Tipo:** RPG **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Mais de 40 horas de jogo **Ponto fraco:** Cadê os jogos inéditos?

Quando não é uma conversão, é um remake. Definitivamente, a Sony não tem investido muito em jogos inéditos para seu videogame de bolso. *Popolocrois* é mais um dessa lista.

O título é uma reedição das duas versões que saíram para o PS1. Você controla Pietro, um príncipe que busca desesperadamente uma maneira de acordar sua mãe adormecida, pois esta é a única esperança de livrar o seu reino do domínio de um demônio.

Para não dizer que o jogo está idêntico ao do PS1, algumas novidades entraram no pacote. Há magias inéditas, leves retoques no enredo e gráficos melhorados. O visual é nostálgico e em 2D, e as batalhas rolam em sistema de turnos. Os ataques usam as tradicionais armas, magias e invocações de entidades poderosas.

Com mais de 40 horas de diversão, este remake é ideal para quem quer reviver alguns momentos de nostalgia e não se importa em jogar mais um clássico que vive uma segunda vida no PSP. Só não espere grandes surpresas.

Jogo cedido por: House Games (0xx11) 3326-0045

RPG NA VEIA – Gráficos em 2D, longos textos para os diálogos e muitas batalhas. Vai um RPG aí?

x-treme games

Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!

PEÇAS PARA LOJAS E ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS - PREÇOS ESPECIAIS

Há + de 4 anos no mercado vendendo qualidade!

- Consertamos qualquer defeito em placas de PS2
- Garantia em todos os serviços e mercadorias
- Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
- Peças e preços especiais para lojas e assistências técnicas

As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS

VENDAS PARA TODO O BRASIL ATRAVÉS DA NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET!
(INCLUSIVE PEÇAS PARA ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS)
www.lojaxtremegames.com.br

PEÇAS PARA ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS!
A X-TREME GAMES É A MAIOR DISTRIBUIDORA DE PEÇAS DO SUL DO BRASIL!
PREÇOS ESPECIAIS P/ LOJAS E ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS

CONSULTE-NOS!!

+ SEGURANÇA PARA VOCÊ:
Na loja: cheques e cartões de crédito
Na Internet: boleto e depósito bancário

Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR - BRASIL / CEP 80410-201
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento
Fone: +55 (41) 3232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br

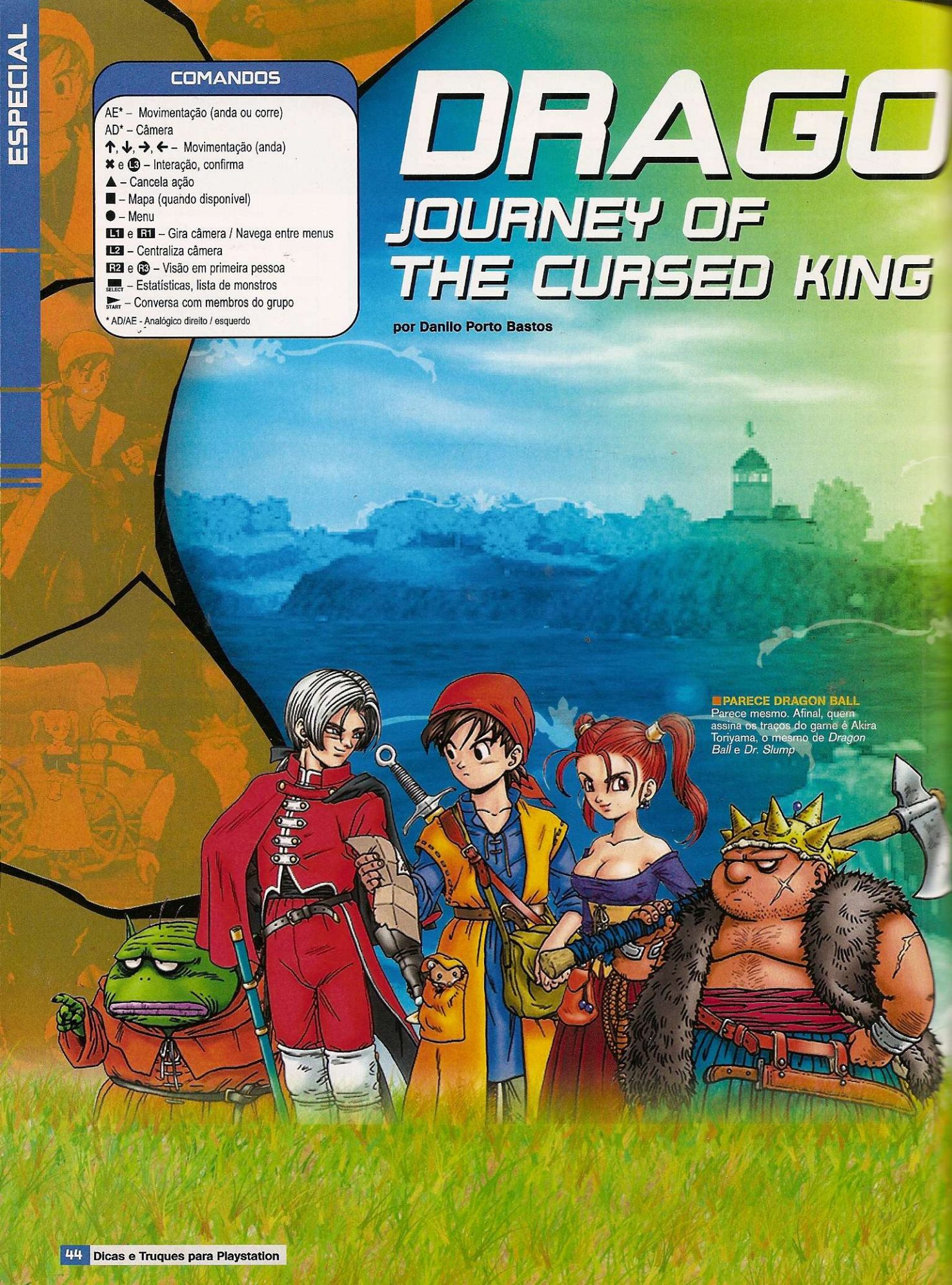
Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX

COMANDOS

AE* – Movimentação (anda ou corre)
AD* – Câmera
↑, ↓, →, ← – Movimentação (anda)
✖ e L3 – Interação, confirma
▲ – Cancela ação
■ – Mapa (quando disponível)
● – Menu
L1 e R1 – Gira câmera / Navega entre menus
L2 – Centraliza câmera
R2 e R3 – Visão em primeira pessoa
SELECT – Estatísticas, lista de monstros
START – Conversa com membros do grupo
* AD/AE - Analógico direito / esquerdo

DRAGO
JOURNEY OF THE CURSED KING

por Danilo Porto Bastos



PARECE DRAGON BALL
Parece mesmo. Afinal, quem assina os traços do game é Akira Toriyama, o mesmo de *Dragon Ball* e *Dr. Slump*

N QUEST VIII

Distribuidora: Square-Enix **Produtora:** Level-5 **Plataforma:** PS2 **Tipo:** RPG
Jogadores: 1 **Ponto Forte:** Visual, exploração **Ponto Fraco:** Enrolação
NOTA **8.5**

Com mais de cem horas de jogatina, o RPG concorrente de "Final Fantasy" tem visual belíssimo e pode ser o divisor de águas na série

Os ventos da mudança já começam a soprar no mundo de *Dragon Quest*. Se você é daqueles que curtem a série pelo visual caricato, cores vibrantes e clima quase sempre descontraído, pode aproveitar, mas já vá preparando a sua despedida. Este pode ser o último episódio a manter estas características.

O motivo é a eterna disputa com o rival *Final Fantasy*. No Japão a briga entre os RPGs vem se mantendo acirrada por muito tempo, mas nos EUA a vantagem da série concorrente é clara. E tudo se deve às reformas visuais que *Final Fantasy* sofreu no sétimo e, principalmente, no oitavo episódio.

O impacto já provocou a primeira leva de mudanças em *Dragon Quest*. Não é nada drástico, mas considerando que ambos os RPGs agora estão sob a bandeira da Square-Enix, pode considerar os ajustes como um prelúdio para algo mais drástico. Para começar, o nome *Dragon Warrior*, usado apenas na versão americana, foi abolido. Outro ajuste, este mais sério, ocorreu no visual. Apesar de manter o estilo caricato, o jogo agora rola em 3D. Trata-se de um belo efeito cel-shading, que mostra bem os traços do talentoso Akira Toriyama (o mesmo desenhista de *Dragon Ball*), mas a técnica já serve para preparar o game para futuras reformas visuais mais drásticas.

O ponto positivo de todo esse 3D vai para os cenários, que são imensos. Exploração não falta. Para vasculhar todas as ilhas, cidades e cavernas são necessárias cerca de cem horas de jogo, no mínimo. Na essência, porém, *Dragon Quest* se mantém o mesmo RPG de sempre. Tudo se resume a um grupo de personagens unidos por interesses comuns, que se revelam em diálogos longos e cansativos. Entre um bláblábla e outro, o grupo lança-se em uma grande viagem por terras longínquas onde, como em todo RPG clássico, deve-se enfrentar uma seqüência interminável de batalhas em turnos.

É exatamente por ser clássico demais que *Dragon Quest* não deve ameaçar o domínio de *Final Fantasy* por aqui. O melhor exemplo é o nono episódio da série rival. Bem "clássico", o jogo acabou não agradando tanto quanto o oitavo. Quem é fã de *Dragon Quest*, porém, não tem do que reclamar. Trata-se do melhor jogo já feito nos moldes tradicionais da série. Por isso, antes de encarar as cem horas de jogo, confira a seguir a lista com as combinações de itens para criar os objetos mais úteis e não sofra em sua jornada.

CRIAÇÃO DE OBJETOS

Após derrotar Khalamari e falar com o Rei Trode, no barco, você receberá o item Alchemy Pot. O objeto lhe dá o poder de combinar itens para criar objetos dos tipos mais variados, como armas, armaduras, acessórios e itens em geral. Basta colocar os ingredientes escolhidos no pote, sair do menu e continuar o jogo normalmente. Depois de um tempo, quando escutar um barulho estranho, basta retirar o novo artefato. Inicialmente você só pode unir dois itens por vez, mas depois dos eventos em Pickham, Trode irá melhorar seu Alchemy Pot e você poderá misturar até três itens. Veja a seguir algumas armas e acessórios defensivos que você pode criar:

ESPADAS

Copper Sword (Attack +13): Bronze Knife + Bronze Knife
Rusty Old Sword (Attack +45): Liquid Metal Sword + Mystifying Mixture + Cowpat
Holy Silver Rapier (Attack +54): Templar's Sword + Holy Talisman
Uber Falcon Blade (Attack+55/Ataca2x por turno): Falcon Blade + Meteorite Bracer
Fallen Angel Rapier (Attack +61): Holy Silver Rapier + Devil's Tail + Wing of Bat
Zombie Slayer (Attack +65/Bônus contra zombis): Zombiesbane + Holy Talisman
Double-Edged Sword (Attack +76/ usuário também recebe dano): Uber Double-Edge + Devil's Tail
Uber Double-Edge (Attack+76): Double-Edged Sword + Saint's Ashes + Saint's Ashes
Mercury's Rapier (Attack+78/Agility+20): Fallen Angel Rapier + Mercury's Bandana + Mercury's Bandana
Dragon Slayer (Attack+83/Bônus contra dragões): Dragonsbane + Mighty Armlet
Blizzard Blade (Attack +90): Bastard Sword + Icicle Dirk + Cold Cheese
Uber Miracle Sword (Attack +95/recupera HP quando ataca): Miracle Sword + Life Bracer
Shamshir of Light (Attack +110): Rune Staff + Light Shield + Shimmering Dress

Liquid Metal Sword (Attack +118): Rusty Old Sword + Orichalcum + Slime Crown
Dragovian King Sword (Attack +137): Dragovian Sword + Liquid Metal Sword

LANÇAS

Iron Lance (Attack +24): Cypress Stick + Dagger
Long Spear (Attack +30): Cypress Stick + Cypress Stick + Iron Lance
Holy Lance (Attack +34): Long Spear + Gold Rosary
Sandstorm Spear (Attack +67/lança Surround nos oponentes): Partisan + Saint's Ashes
Demon Spear (Attack +86): Poison Needle + Devil's Tail + Battle Fork

BUMERANGUES

Reinforced Boomerang (Attack+32 /atinge todos os oponentes): Boomerang + Iron Nail
Razor Wing Boomerang (Attack+42/atinge todos os oponentes): Edged Boomerang + Wing of Bat + Steel Scythe
Flametang Boomerang (Attack+63/atinge todos os oponentes): Swallowtail + Flame Shield
Metal Wing Boomerang (Attack+70/atinge todos os oponentes): Razor Wing Boomerang + Metal King Spear

MACHADOS

Stone Axe (Attack +20): Cypress Stick + Stone Hard Hat
Golden Axe (Attack +27): Iron Axe + Gold Nugget
Iron Axe (Attack +38): Farmer's Scythe + Farmer's Scythe
Bandit Axe (Attack +55): Battle Axe + Thief's Key
Moon Axe (Attack +60): Golden Axe + Moon's Mercy
King Axe (Attack +80): Golden Axe + Slime Crown

MARTELOS

Sledgehammer (Attack +33): Giant Mallet + Iron Helmet + Iron Helmet
Uber War Hammer (Attack +69): War Hammer + Mighty Armlet
Megaton Hammer (Attack +108): Uber War Hammer + Conquerer's Axe + Orichalcum

FOICE

■ **ARCOS** – Ótimos para atacar, eles também ajudam a evitar o efeito de inimigos venenosos

Hell Scythe (Attack +65 / pode paralizar o inimigo): Steel Scythe + Poison Moth Knife + Hade's Helm

ADAGAS

Falcon Knife (Attack +34 / ataca 2x por turno): Slime Earrings + Agility Ring + Tough Guy Tattoo
Assassin's Dagger (Attack+37/aleatoriamente mata um inimigo): Eagle Dagger + Poison Needle
Imp Knife (Attack +52/absorve MP quando ataca): Assassin's Dagger + Devil's Tail

CHICOTES

Leather Whip (Attack +6/atinge vários inimigos): Devil's Tail + Saint's Ashes
Snakeskin Whip (Attack +23/atinge vários inimigos): Leather Whip + Scale Shield
Dragon Tail Whip (Attack +47/atinge vários inimigos): Snakeskin Whip + Dragon Scale + Dragon Scale
Demon Whip (Attack +72 /usuário recebe dano /atinge vários inimigos): Scourge Whip + Devil's Tail
Scourge Whip (Attack Power +99 / atinge vários inimigos): Demon Whip + Saint's Ashes

CAJADOS

Magma Staff (Attack +28 / lança o feitiço Bang na batalha): Wizard's Staff + Rockbomb Shard
Staff of Anti-Magic (Attack+41/lança Stopspell durante a batalha): Wizard's Staff + Rune Staff
Staff of Ressurection (Attack +77/lança Zing durante a batalha): Rune Staff + Yggdrasil Leaf + Life Bracer

ARCOS

Hunter's Bow (Attack +30): Short Bow + Chain Whip. **Ou**: Cypress Stick + Cypress Stick + Strength Ring
Eros' Bow (Attack +45/pode confundir o oponente): Hunter's Bow + Garter Belt
Cheiron's Bow (Attack +63/recupera 30HP para todos os personagens durante a batalha): Eros' Bow + Power Shield
Odin's Bow (Attack +125): Great Bow + Eros' Bow + Cheiron's Bow

ARMADURAS

Wayfarer's Clothes (Defense +7): Plain Clothes + Plain Clothes
Boxer Shorts (Defense +8): Bandana + Bandit's Grass Skirt
Leather Armor (Defense +11): Magic Beast Hide + Wayfarer's Clothes
Leather Kilt (Defense+12): Boxer Shorts + Magic Beast Hide. **Ou**: Leather Whip + Bandana
Templar's Uniform (Defense +13): Wayfarer's Clothes + Templar's Shield
Leather Dress (Defense +15): Magic Beast Hide + Dancer's Costume

■ **O ROTEIRO** é simples, mas o jogo tem tudo para agradar aos fãs de RPGs mais tradicionais

Scale Armor (Defense +17): Leather Armor + Dragon Scale
Bronze Armor (Defense +24): Chain Mail + Bronze Shield
Iron Cuirass (Defense +25): Iron Shield + Iron Shield
Fur Poncho (Defense+29/bônu contra fogo e gelo): Magic Beast Hide + Magic Beast Hide
Robe of Serenity (Defense+34/proteção contra Sleep): Cloak of Evasion + Boxer Shorts
Bunny Suit (Defense +38): Silk Bustier + Bunny Tail
Zombie Mail (Defense +42): Platinum Mail + Devil's Tail. **Ou**: Silver mail + Zombiesbane

■ **MAGIA** – Cuidado. Há personagens que têm proteção contra certos tipos de ataques mágicos

Silver Cuirass (Defense +44): Iron Cuirass + Silver Platter + Silver Platter
Sage's Robe (Defense +55/proteção contra magia): Scholar's Cap + Magic Robe
Magical Skirt (Defense +55/proteção contra magia): Magical Mace + Magical Hat + Bandit's Grass Skirt
Magic Armor (Defense +55/proteção contra magia): Full Plate Armor + Ruby of Protection + Prayer Ring
Dancer's Mail (Defense +57): Dancer's Costume + Silver Mail
Dragon Mail (Defense +60/proteção contra fogo e gelo): Silver Mail + Dragon Scale + Dragon Scale
Shimmering Dress (Defense +67/pode refletir magia): Spangled Dress + Ruby of Protection + Gold Bracer
Spiked Armor (Defense +68/atacante também recebe dano): Magic Armor + Edged Boomerang
Platinum Mail (Defense +72/proteção contra magia): Zombie Mail + Saint's Ashes
Angel Robe (Defense +73/proteção contra feitiços mortais): Flowing Dress + Magical Skirt
Bandit Mail (Defense +80): Heavy Armor + Bandit Axe + Bandit's Grass Skirt
Crimson Robe (Defense Power +82/proteção contra gelo): Sage's Robe + Magic water + Nook Grass
Dark Robe (Defense +87): Cloak of Evasion + Wing of Bat + Devil's Tail
Mirror Armor (Defense +92/pode refletir magias): Silver Mail + Mirror Shield + Mirror Shield
Princess Robe (Defense +94/proteção contra magia): Angel Robe + Gold Rosary + Shimmering Dress
Gigant Armor (Defense +95/proteção contra fogo, gelo e magia): Bandit Mail + Mighty Armlet + Mighty Armlet
Divine Bustier (Defense +105): Dangerous Bustier + Shimmering Dress
Metal King Armor (Defense+120/proteção contra magias e baforadas): Liquid Metal Armor + Slime Crown + Orichalcum

ESCUDOS

Leather Shield (Defense +4): Pot Lid + Magic Beast Hide
Scale Shield (Defense +7): Leather Shield + Dragon Scale
Bronze Shield (Defense +10): Leather Shield + Bronze Knife
Templar's Shield (Defense +14/proteção contra fogo, gelo e magia): Templar's Uniform + Iron Shield
White Shield (Defense+24/proteção contra fogo): Iron Shield + Silver Platter. **Ou**: Light Shield + Fresh Milk + Fresh Milk
Magic Shield (Defense+27/proteção contra magia): Steel Shield + Ruby of Protection + Prayer Ring
Dragon Shield (Defense+30/proteção contra fogo e gelo): Steel Shield + Dragon Scale + Dragon Scale
Ice Shield (Defense+33/ pode ser usado como item de ataque): Magic Shield + Icicle Dirk
Flame Shield (Defense+34/pode ser usado como item de ataque): Magic Shield + Flametang Boomerang
Power Shield (Defense+38/pode lançar o feitiço Healmore em batalha): Magic Shield + Strength Ring + Cured Cheese
Saintless Shield (Defense+46/proteção contra fogo e gelo): Mirror Shield + White Shield + Holy Water
Silver Shield (Defense+48/proteção contra fogo): Mirror Shield + Amor Seco Essense + Magic water
Ruinous Shield (Defense+50): Metal King Shield + Devil's Tail
Thantos' Shield (Defense +55): Goddess Shield + Devil's Tail
Goddess Shield (Defense+55/proteção contra fogo, gelo e magia): Thantos' Shield + Saint's Ashes
Metal King Shield (Defense+65/proteção contra fogo, gelo e magia): Ruinous Shield + Saint's Ashes + Orichalcum

■ **LUXO** – Alguns equipamentos só servem para modificar a aparência dos personagens

■ **PSYCHUP** – Ative esta opção para deixar seus personagens com golpes mais poderosos

SÓ AQUI, AS MELHORES DICAS PARA

ED. 84 **R$ 6.90**

- Prince of Persia: The Two Thrones – encare o maior desafio do Príncipe. Roteiro completo com todos os segredos
- **Detonados PS2:** Castlevania: Curse of Darkness; Os Incríveis 2; 007: From Russia with Love; True Crime 2: New York City

ED. 83 **R$ 6.90**

- Resident Evil 4 detonado. Grátis: pôster-calendário, com o roteiro do jogo no verso
- **Detonados PS2:** Shadow of Colossus; Dragon Ball Z Budokai; Tomb Raider 2 (PS1)
- Soul Calibur III: listão com todos os signature moves

QUER GANHAR 2 EDIÇÕES? LIGUE E SAIBA COMO!

ED. 82 **R$ 6.90**

- Socom 3 U.S. Navy Seals: aqui, táticas para vencer sozinho e dicas para jogar online
- **Detonados PS2:** Indigo Prophecy; Sly 3; Mortal Kombat: Shaolin Monks
- **Especial:** dicas para vencer no Ultimate Spider Man

ED. 81 **R$ 6.90**

- Metal Gear Solid 4: revelamos o visual e os detalhes deste supergame no PS3
- **Detonados PS2:** Darkwatch; Incredible Hulk; Total Overdose; Dino Crisis
- **Detonados Especial:** Winning Eleven 9

ED. 80 **R$ 6.90**

- **Detonados PS2:** Fatal Frame 3 The Tormented; The King of Fighters NeoWave; Final Fantasy IX (PS1)
- **Especial:** guia completo do Winning Eleven 9
- Imagens e revelações do Resident Evil 5 para PS3

ED. 79 **R$ 6.90**

- **Detonados PS2:** Killer 7; Destroy All Humans; Psychonauts; Resident Evil 2 (PS1)
- **Especial:** Marc Ecko´s Getting UP (PS2)
- **E ainda tem:** Novo Tony Hawk´s; We love Katamari (PS2); Hitman 4 (PS2); Fantastic Four (PS2)

ED. 78 **R$ 6.90**

- **Detonados PS2:** WinningEleven 8; Medal of Honor: European Assault; Batman Begins; Star Wars III; Hauting Ground
- **Reviews (PSP):** Fifa Soccer; NFL Street: Unleashed
- **Dicas (PS2):** GTA: San Andreas; Need For Speed Underground 2

ED. 77 **R$ 6.90**

- **Detonados:** Resident Evil Outbreak 2 (PS2); Obscure (PS2); 7 Sins (PS2); Tomb Raider 4 (PS1)
- **Reviews:** Psyconauts (PS2); Need for Speed underground Rivals (PSP); Star Wars Episode III (PS2); Metal Slug (PS2)

ED. 76 **R$ 6.90**

- **Detonados PS2:** God of War; Lego Star Wars; Splinter Cell 2; Midnight Club 3
- **Reviews (PS2):** Full Sprectrum Warrior; Narc; MotoGP 4; Dead to Rights 2; Rise of The Kasai
- **Superdicas:** Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Coliseum

ED. 75 **R$ 6.90**

- **Detonados PS2:** Gran Turismo 4; Tekken 5; Cold Fear; Brothers in Arms
- **Reviews (PS2):** Fifa Street; ; Naruto: Narutimate Hero 2; Enthusia: Profissional Racing
- Midnight Club 3: lista completa dos carros e motos

EDIÇÕES ESPECIAIS DA REVISTA PLAYSTATION

R$ 6.90

PS ONE

- Cinco detonados arrasadores do PS1: Chrono Cross; Breath of Fire 4; Soul Reaver e Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22

R$ 11.90

ALMANAQUE 10

- 100 páginas com dicas só para jogos de PS2. Uma edição com recorde de dicas: são 7.458 dicas de 301 jogos

R$ 9.90

ALMANAQUE 9

- Almanaque com 6.132 dicas testadas só de jogos do PS1. Ainda tem mais 5 jogos detonados

R$ 9.90

ALMANAQUE 8

- O guia definitivo do GTA. Inclui dicas de todas as versões e detonados do GTA 3, Vice City e San Andreas

R$ 8.90

ALMANAQUE 7

- Almanaque com 10 games campeões, detonados do começo aos fim, recomendados pelo Makotron

DETONAR SEUS GAMES PREFERIDOS

PARA QUEM CURTE ANIME

ED. 3 R$ 8,90

- Tudo sobre o Jump Superstars: combinações para montar os 651 komas, detonado com todas as missões, ilustrações originais...

ED. 2 R$ 8,90

- InuYasha: especial com 22 páginas de detalhes, personagens, todos os games e um checklist dos 167 episódios

DICAS E TRUQUES PARA GAMES

ED. 3 R$ 7,90

- Aqui você encontra dicas e truques para 249 jogos. Tem Resident Evil 4, Need For Speed Most Wanted, Soul Calibur e muito mais

ED. 2 R$ 7,90

- Aqui você encontra dicas, trapaças, golpes e segredos para 245 jogos. São 4.395 dicas exclusivas de diversas plataformas

EDIÇÕES DA GAME MASTER

ED. 13 R$ 8,90

- PS3: que internet que nada! Invadimos Las Vegas, EUA, e descobrimos tudo sobre o novo console da Sony

ED. 12 R$ 8,90

- Dez jogos que você vai detonar na próxima geração. Os recursos do X360, Play 3 e Revolution vão produzir uma nova geração de jogos

ED. 11 R$ 8,90

- Tudo sobre o Xbox 360. O console, os acessórios, a nova Xbox Live e os melhores jogos, incluindo: Kameo; Project Gotham 3 e outros

ED. 10 R$ 8,90

- Testamos o novo controle remoto da Nintendo. Descubra por que até você vai querer jogar com este controle remoto bizarro

COMPRE PELO TELEFONE 0800 55 76 67, PELO SITE WWW.EUROPANET.COM.BR OU ENVIE ESTE CUPOM POR CORREIO.

Editora Europa: Rua M.M.D.C., Nº 121
05510-900 - São Paulo - SP ou pelo Fax (11) 3097-8583

Edição	Qtde.	Preço unit.	Desconto	Total+Frete

***Fretes para postagem simples de revista** - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,00 / 3 exemplares: R$ 6,25 / 4 exemplares: R$ 7,50 / De 5 a 9 exemplares: R$ 11,25. Prazo de entrega: de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones.

Escolha sua forma de pagamento: OFERTA 125

☐ **Cartão de Crédito**

☐ MasterCard Maestro ☐ Diners Club International ☐ VISA ☐ CREDICARD ☐ American Express

Nº _____ mês ____ ano ____

Preencha com todos os dígitos impressos no verso do cartão *Validade*

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios**
Envie pelo correio o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa

☐ **Depósito Bancário** *(somente pagamento à vista)*
Faça um depósito no Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito junto com este cupom para o nosso fax: (11) 3097-8583

Coloque aqui os seus dados:

Nome: _____

Endereço: _____

Compl.: _____ Bairro: _____

Cidade: _____ Estado: _____

CEP: _____ - _____ Data de nasc.: ____/____/____

Profissão: _____

DDD: _____ Fone: _____

Celular: _____ Fax: _____

RG: _____ CPF: _____

E-mail: _____

Preços válidos de 01/02/2006 a 28/02/2006, apenas para compras efetuadas pelo telefone, por pessoa física.

GAROTA PLAYSTATION
FEVEREIRO 2006

FICHA DA GATA

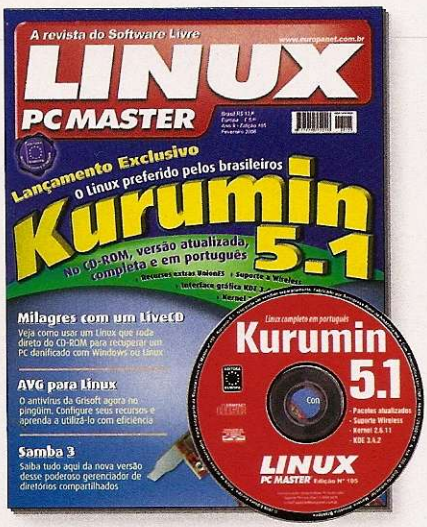
Nome completo: Carol Soares
Idade: 24 anos
Onde mora: São Caetano do Sul/SP
O que faz: É modelo
O que a gata curte:
Carol é baladeira de plantão. Adora sair com amigos e dançar. A gata se diz viciada em MSN e Orkut e também ama seus cachorros (mas não adianta latir que ela não dá o telefone)
Gostou da garota?
É claro que você gostou. Se quiser babar em mais algumas fotos da maravilhosa Carol, visite o site da Editora Europa: www.europanet.com.br

Para cada interesse, uma

Há mais de 19 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo bem explicadinho para você não errar.

Aqui, as informações para você aproveitar oportunidades, aumentar as vendas, administrar bem e cuidar melhor da sua carreira ou empresa.

A maior e melhor para profissionais ou amadores avançados. Todas as novidades da fotografia digital e convencional você só encontra aqui.



Se você acredita em software livre, precisa ler todo mês a Linux PC Master. No CD-ROM, sempre as mais recentes e melhores distribuições.

Há mais de 10 anos, a revista com CD-ROM mais vendida no Brasil. Sempre com programas completos para profissionais e toda a família.

A maneira mais fácil de aprender informática. No CD-ROM, cursos completos, em português, e dezenas de programas úteis e divertidos.

Todo mês nas bancas, pelo telefone 0800 55 76 67

revista de alta qualidade.

Esta é a revista de videogames mais vendida do Brasil. Previews, detonados e dicas só para quem tem PlayStation 1, 2 ou PSP.

Se for jogo, a Game Master detona. Traz previews e dicas para XB, PS1, PS2, GC, GBA, DS, PC. E mais um livro de detonados.

Além dos destinos mais badalados do Brasil e do mundo, todo mês nossos repórteres revelam novos lugares que valem a pena conhecer.

Uma revista só para webmasters, webdesigners e programadores. Ainda, todo mês, um mini CD-ROM com dezenas de scripts e programas.

Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV, informática e automação residencial.

Só filmes que valem a pena ver e rever. Todos remasterizados, com ótima qualidade de som e imagem.

ou acesse o site www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

KINGDOM

Combinação infalível de RPG da Square com personagens Disney volta ao PlayStation 2

por Leandro Rodrigues

A espera foi longa, mas acabou. Foram três anos de agonia, mas enfim chegou a hora de os personagens Disney e o universo da produtora Square-Enix, de *Final Fantasy*, se unirem pela segunda vez em um RPG para o PS2. A versão americana só deve sair no final de março, mas quem for mais apressado já pode curtir o jogo japonês, que já está nas lojas.

Aos interessados pela história, vale ressaltar que *Kingdom Hearts II* não é exatamente uma continuação do episódio do PS2, pois o game se apóia em diversos eventos da versão *Chain of Memories*, lançada para o portátil Game Boy Advance. Não é nada capaz de fazer com que os jogadores do PS2 não reconheçam a história, mas vale o aviso: nem tudo é familiar.

Na parte técnica, os grandes defeitos do primeiro jogo foram corrigidos. A câmera agora é controlada pelo analógico direito e o sistema de batalhas ganhou combos, o que o tornou bem mais dinâmico. Ainda nos combates, outra novidade é a barra Drive, acima dos indicadores de energia e magia, que ativa uma transformação que deixa Sora muito mais poderoso.

No resto, o jogo segue a fórmula de sucesso de seu antecessor, com gráficos e som de primeira e os carismáticos personagens da Disney, incluindo estreantes como o pirata Jack Sparrow, de *Piratas do Caribe*, e até o mundo virtual do filme *Tron*, dos anos 80. Com tantas novidades, é evidente que nem você nem nós iríamos agüentar ficar esperando pelo jogo americano, por isso, aproveite este detonado e curta o máximo da versão japonesa de *Kingdom Hearts II* agora.

HEARTS II

Distribuidora: Square-Enix **Produtora:** Square-Enix / Buena Vista Interactive **Plataforma:** PlayStation 2 **Tipo:** RPG / Ação
Jogadores: 1 **Ponto Forte:** Personagens carismáticos e animações lindíssimas **Ponto Fraco:** Por que não tiraram as fases com a nave? NOTA 9,0

VERSÃO JAPONESA

COMANDOS

- ●: Atacar
- ✖: Pular
- ■: Contra-atacar
- ▲: Movimento combinado
- L1: Usar atalhos para magias
- R1: Travar mira
- SELECT: Visão em primeira pessoa
- START: Pausa / Inventário

Movimenta o personagem: AE*
Movimenta a câmera: AD*

*AE/AD = Analógico esquerdo/direito

MENUS

Menu Inicial	
Primeira tela (Começo do Jogo)	Começar Jogo / Carregar Jogo
Segunda tela (Nível de Dificuldade)	Fácil / Normal / Profissional
Terceira tela (Vibração)	Ligar / Desligar
Quarta tela (Sistema de Som)	Estéreo / Pro Logic II / Mono
Menu Principal	
Primeira opção	Ataque com a Keyblade
Segunda opção	Magia / Summons
Terceira opção	Usar Item / Trocar Personagem da Equipe
Quarta opção	Transformação / Golpe Combinado

DETONADO

TWILIGHT TOWN

Primeiro Dia

1. Você começa o jogo no controle de Roxas. Reúna-se com seus amigos e vá até a loja do outro lado da rua. Aperte ▲ para conversar com ela. Um gato aparece no toldo. Aperte R1 para travar a mira nele.

2. Seu grupo vai encontrar outros personagens, e um pouco antes da batalha você terá a oportunidade de escolher a arma que deseja. A da direita, que parece uma simples barra, aumenta seu ataque, e a do meio, que é uma barra com uma mão, aumenta sua defesa. A arma da esquerda, por fim, que se parece com uma espada, aumenta seu nível de magia.

3. Hora de enfrentar Seifer. Bata nele com tudo apertando ●. O inimigo vai pular e tentar atingi-lo. Quando isso acontecer, esquive-se e aproveite para desferir um contra-golpe.

4. Um dos inimigos vai roubar seu amigo. Corra até a floresta atrás dele. Use um Movimento Combinado (MC) para se esquivar, depois acerte um golpe no cara. Isso não vai afetá-lo. A Keyblade vai aparecer na mão de Roxas e a batalha recomeçará. Repita a operação. Desta vez você vai conseguir eliminar o inimigo.

Segundo Dia

5. Assim que o segundo dia começa, salve o jogo usando o botão ▲ em cima das luzes que ficam girando. Você ganha um mapa da Twilight Town. Há um skate a sua espera do lado esquerdo de Roxas, mas antes desça até o quadro de avisos. Nele você pode escolher um dos trabalhos para fazer.

6. O primeiro trabalho, de cima para baixo na lista, é o de entregador de cartas. Use o skate. Você deve entregar cinco cartas, sendo que três são para pessoas e duas para pássaros. Basta chegar perto do destinatário e apertar ▲. O segundo dever é entregar a bagagem. Basta travar a mira na carroça com a bagagem e soltar vários golpes para que ela suba a ladeira. Quando a carroça pular você deve dar mais um golpe para que ela suba mais depressa. Coloque-a na garagem. Seu último trabalho é exibir sua habilidade com a bola. Acerte cinco combos de quatro hits para vencer.

7. Vencidos os desafios, suba a ladeira e fale com seu amigo. A garota vai lhe dar uma bolsa. Depois de muitas animações você enfim poderá salvar o jogo para iniciar o terceiro dia.

Terceiro Dia

8. Saia da sala em que você está e siga para o alto da ladeira. Você vai encontrar mais uma vez o grupo de personagens. Eles estão sendo atacados. Ajude-os. Mais uma vez você não consegue acertar o inimigo. Ao cair num lugar escuro, depois de um tempo, você precisa escolher novamente a sua arma. O bastão aumenta as suas magias, o escudo melhora a defesa e a espada ajuda no ataque.

9. Escolhida a arma, elimine os inimigos e abra o baú para pegar uma poção. A seguir, suba pela rampa, matando os inimigos pelo caminho e pegando as poções. Ao chegar ao ponto mais alto você enfrentará o primeiro chefe.

INIMIGO – GIGANTE

Logo que a briga começa a tela fica branca

DICAS DO DONALD

Movimentos combinados

Durante o jogo, você vai observar várias vezes durante as batalhas o símbolo do botão ▲ brilhar. Isso significa que você pode usar um movimento combinado. O golpe permite que você use um aliado ou mesmo o corpo de um inimigo para realizar movimentos especiais, importantíssimos para passar por certos desafios. Por isso, sempre que você vir a sigla MC no detonado já sabe. É hora de executar um movimento combinado.

A barra Drive

A nova barra serve de medidor para que você execute especiais. Além de utilizar formas mais poderosas do personagem Sora, você pode invocar proteções de personagens como Chicken Little, Gênio do Aladdin, Peter Pan, entre outros.

e você é preso. Quando o gigante atacar, fique esperto e use o MC. Assim que ele cair, abuse dos combos. Siga se esquivando e acertando o gigante e repita a estratégia até ele cair de vez.

Quarto dia

10. Esse desafio é divertido. Suba no ringue e fale com o homem no centro. Ele lhe explica as regras e pergunta se você vai participar. Escolha a segunda opção para entrar na briga.
11. As regras são simples. Ganha a luta quem tiver o maior número de bolas no final do tempo. Quando você acerta seu inimigo, ele perde bolas vermelhas que, ao serem tocadas por você, viram bolas azuis. A primeira luta é contra Hayner. Basta atingi-lo diretamente.
12. Fale novamente com o homem ao centro e encare a segunda luta, contra Vivi. Acerte-o rapidamente e tome cuidado com os seus golpes giratórios. Após a briga o tempo é paralisado e você deve enfrentar Axel. Acerte alguns golpes para que luta seja interrompida. Fale novamente com o homem no ringue e enfrente a última batalha.
13. Esta luta exige mais estratégia. Circule ao redor do bacana, sempre mantendo distância, e quando ele estiver com a guarda aberta acerte-o. Ao vencer você ganha o cinturão de campeão e também um troféu.

Quinto Dia

14. Suba até a estação do trem, fale com seu amigo e embarque. Na Sunset Station, saia e fale novamente com seu amigo que vai lhe mostrar um mapa com a localização exata das outras pedras misteriosas. A primeira está um pouco acima em um beco. Examine a parede com tijolos vermelhos, desvie das bolas e examine a parede novamente.
15. O próximo mistério está escondido em uma minicachoeira, ao lado da sua amiga. Primeiro você precisa enfrentar e ganhar da sua sombra. Após derrotá-la, volte, entre no túnel e acabe com os clones de Vivi para pegar outra pedra.
16. Suba para a colina do pôr-do-sol e suba no saco de lixo que se mexe lá no alto. Ande nele até ele se cansar. Resolvido o mistério, suba no trem fantasma e vá até a outra ponta. Entre no portal. Depois da animação você voltará para Plaza Station.
17. Vá até a praça onde o bonde fica circulando e entre no buraco da parede que leva até a floresta. Acompanhe a rota pelo mapa do jogo e siga até a mansão.

Sexto Dia

18. Salve o jogo. Você deve voltar ao ponto onde o dia anterior terminou, ou seja, para a mansão, só que o caminho está infestado de inimigos. De volta à mansão, use a Keyblade para abrir o portão.

19. Suba as escadas da esquerda e entre na porta deste mesmo lado. Na sala branca após a animação você ganha o mapa do castelo e também o lápis de cor. Siga para a sala da direita nesse mesmo andar. Lá, Roxas vai desenhar algo na mesa e uma passagem secreta vai aparecer.
20. Entre pela porta lá embaixo e, após a animação, entre pela seguinte. Após detonar os inimigos você vai enfrentar Axel de novo.

INIMIGO – AXEL

A batalha desta vez é mais complicada. Tome cuidado para não cair nas chamas. Axel tem duas barras de energia, por isso, use poções se necessário. Acerte golpes até que o inimigo se esconda nas chamas e quando Axel vier para cima de você, use o MC para desviar e continue golpeando-o. Vencida a luta, saia pela porta seguinte. Depois de muitas animações o jogo começa, enfim, com a turma completa.

Twilight Town - Sora

21. Você precisa subir até a estação de trem. Inimigos vão cercá-los e Mickey vai aparecer para ajudar. Assim que ganhar os itens, entre na estação, salve o jogo e fale com Donald. Escolha a segunda opção para entrar no trem.

THE MYSTERIOUS TOWER

22. Pegue os itens junto às árvores. Na porta você conhece Pete. Mate todas as sombras e entre no castelo. Suba até o topo da

torre acabando com todos os inimigos pelo caminho. No alto, fale com Yensid na sala. Você pode olhar o livro dele. Pegue o mapa no baú e fale com ele, escolhendo a segunda opção. Isso vai liberar a outra porta.

23. Entre e fale com a fada de vermelho. Ela vai lhe dar o poder de se transformar. Saia da sala e fale novamente com Yensid. Agora você tem a nave pilotada por Tico e Teco para explorar novos mundos. A bordo da Gummi Ship, escolha Hollow Bastion no mapa.

Hollow Bastion

24. Logo de cara você conhece Moogle. O personagem é capaz de melhorar e transformar seus itens, assim como no primeiro jogo. Siga em frente, mate os inimigos e a garota aparece e lhe dá o mapa do local. Entre na casa mais a frente, acompanhando o local pelo mapa. Essa é a casa de Merlin.

25. Aqui dentro você ganha alguns itens muito importantes para a aventura: um cartão e um Blizzard Element. A partir daqui você também ganha a habilidade de fazer mágicas, por meio da segunda opção do seu menu.

26. Siga para as torres mais altas do local e desça pela escada escura. Você encontra Leon, que vai enfrentar uma forte batalha junto com você. Depois disso você volta para o mapa mundial. A bordo da sua nave você deve escolher uma das rotas para chegar ao próximo mundo. Siga para a mais baixa.

27. No controle da nave não há segredo, basta chegar vivo, recolhendo os prêmios.

Beast's Castle

28. Depois de seguir a sombra, há mais uma luta pela frente. A besta invade a sala e o derruba. Quando ela sair, salve o jogo e saia. Suba as escadas e siga pelo caminho da direita para encontrar a Bela. Depois de conversar, pegue o mapa no baú.

29. Siga pelo caminho da esquerda no salão principal. No fim do corredor há uma porta bloqueada por um armário. Empurre-o com cuidado para não acordá-lo, entre e enfrente os guardiões do portão.

INIMIGO – GATE GUARDIAN

Acerte bem no centro entre os guardiões tomando cuidado com os seus golpes, que o jogam longe. Use o MC sempre que possível. Isso vai fazer um dos espíritos que estão no portão sair. Mate-o e repita a operação.

30. Ao entrar, pegue um novo mapa no baú e fale com o relógio e seus amigos. Volte para a sala anterior e use uma das estantes perto das armaduras para subir. Fale com o relógio. Ele vai fazer com que as armaduras se movimentem e a porta se abra. Siga pelo corredor abrindo caminho para a chaleira. Destrua as caixas e acione todas as lamparinas pelo caminho. Continue pelo corredor que se abriu e entre na porta onde você vai se confrontar com a Fera.

INIMIGO – BEAST

O segredo aqui é atacar sem piedade e ficar de olho para apertar o botão indicado na hora certa. Só assim é possível vencer a Fera. Após a luta ele decide se juntar ao seu grupo. Corra até o quarto da Bela.

31. Depois de falar com o armário, salve o jogo e volte ao salão principal. Entre pela porta do meio, em frente ao primeiro lance de escadas. Uma nova batalha o espera lá dentro.

INIMIGO – DARK STALKER

Use os golpes combinados entre Sora e a Fera. A chave para a vitória é usar o lustre na hora certa. Acerte o inimigo e, assim que a opção estiver disponível, use o MC. Na segunda forma o chefe fica muito mais agressivo. Acerte-o seguidamente e quando puder use novamente o MC para subir no lustre e girar o inimigo junto. Repita a operação até ele virar história. Volte ao mapa e siga pelo caminho antes ignorado.

The Land Of Dragons

32. Depois da animação inicial, Mulan entra no grupo. Fique esperto, pois ela carrega o dragão, e o bicho fica tenso quando há muita briga. Por isso, trate de matar os inimigos e pegar os símbolos de dragão que aparecem para baixar a adrenalina dele.

33. Quando você chegar ao acampamento, fale com o capitão e, depois da conversa, volte a falar com ele. Existem três missões que ele vai lhe passar. São todas simples, e o único objetivo é eliminar todos os inimigos.

34. Siga pelo caminho da ponte e destrua tudo que encontrar pelo caminho. Suba rumo às montanhas detonando as rochas que bloqueiam a passagem. Lá no alto você encontra a vila. Pegue o mapa e siga pela caverna do lado direito. No fundo desta caverna, você e Mulan enfrentarão dezenas de inimigos.

35. Saia e siga pelo caminho rumo às montanhas. Lá no alto você deve enfrentar centenas de inimigos em um intervalo pequeno de tempo. Vença-os e volte à vila. O lugar pegou fogo. Volte para o cenário da ponte e entre na porta que se abriu. Seu inimigo está na frente do palácio. Certifique-se de que Mulan está no seu grupo e enfrente-o.

INIMIGO – SHAN YU

Derrotar Shan Yu não é difícil. Use golpes combinados (última opção do menu principal), desvie dos seus ataques e fique atento para usar o MC. Ganhando a luta você conquista o Hidden Dragon. Após a vitória você vai automaticamente para o mapa mundial e volta para Hollow Bastion.

Hollow Bastion

36. Ao chegar ao local, acompanhe a animação e fale com Donald. Ele está com o livro 100 Acre Wood, mas ele não está completo.

100 Acre Wood

37. Pegue o mapa e os itens, depois fale com Pooh. Após a conversa você cairá do livro e verá seus amigos sendo atacados. Elimine os inimigos e volte para falar com Pooh.

38. Assim que terminar a conversa você vai ganhar a Base Ball Charm. O objeto permite que você peça a ajuda de outros aliados nos momentos críticos, e o primeiro disponível é Chicken Litttle. De volta ao mapa, use a sua nave para seguir para o mundo mais baixo.

OLYMPUS COLISEUM

39. Fale com Megara e siga pelo caminho atrás do local onde ela está. Continue em frente e suba até encontrar um save point. Pegue o mapa nesse local. Siga em frente e você encontrará Auron. Junto com ele também está Hades, um inimigo que você não pode atingir.

40. Solte alguns golpes e a tela vai mudar. Agora você está do lado de fora e Hades continua a segui-lo. Nem adianta tentar acertá-lo. Mate os companheiros dele e desça correndo, eliminando todos pelo caminho. Hades se mantém sempre na sua cola. Siga o caminho de volta até chegar ao inimigo que você vai ter que enfrentar.

INIMIGO – CERBERUS

Trave a mira em uma das cabeças do bicho e mande dezenas de golpes nele. Cedo ou tarde Cerberus acaba o agarrando e vai ser preciso executar o MC na hora certa. Repita esse procedimento até ele cair e continue a bater usando apenas seus combos.

41. Siga pelo caminho da esquerda. Agora você está no Coliseu e Auron já não faz mais parte do grupo. Entre pela porta a sua frente. Você precisa fazer dois testes com o gordinho. É só acertar dezenas de golpes seguidos nos vasos que aparecem. Feito isso volte e saia do coliseu e siga pelo portal verde.

42. Lá dentro você precisa eliminar cem soldados de água em um minuto e meio. Para facilitar sua vida, use o MC. Você vai adquirir a Olympus Stone. Entre na próxima sala, pegue o mapa e acione o dispositivo no meio do ambiente. No próximo local rola outra briga.

INIMIGO – PETE (1)

Esta luta é fácil. Acerte golpes em seqüência com a ajuda de Hercules, e quando ele soltar pedras na sua cabeça, use o golpe combinado com o seu companheiro para que as pedras não o acertem. Quando o Bafo usar o campo de força, use o golpe correto (MC) para acertá-lo. Enquanto ele estiver caído, aproveite e acerte muitos combos nele.

Após vencer mais esta luta, volte ao Coliseu, para ajudar Hercules. Seu objetivo agora é acabar com as várias cabeças da Hidra.

INIMIGO – HYDRA

Para vencer a Hydra, trave a mira em uma de suas cabeças e acerte vários golpes. Quando possível, use o MC. Depois de um tempo ela tira todas as cabeças do chão. A estratégia continua

a mesma, só que agora você pode utilizar um golpe combinado com Pegasus, o cavalo alado de Hercules. Enquanto estiver voando, acerte os golpes no momento certo e repita a operação até detoná-la. De volta ao mapa mundial, siga para o castelo da Disney.

Disney Castle

43. Suba as escadas e entre na passagem. Você vai sair no jardim do castelo. Aqui a coisa começa a ficar feia, pois há muitos inimigos. Aproveite os baús em cima das estátuas de flores, entre na outra porta e siga pelo corredor. A porta no meio do corredor está encantada e você só pode voltar aqui mais tarde. Vá em frente e entre na biblioteca.
44. Pegue novas páginas do livro do Pooh no baú, depois salve o jogo e fale com a Minnie. Saia pela porta e leve a rainha em segurança até a porta ignorada anteriormente. Sempre que precisar chamar a rainha para ficar próxima a você, use o botão ▲.
45. Dentro do salão principal, seu objetivo é chegar até o trono do outro lado. Para repelir os inimigos use o golpe combinado com a rainha. Basta chegar perto dela e apertar ▲. Ao chegar ao local certo, uma cena mostrará uma nova passagem. Siga por ela.
46. Lá embaixo, salve o jogo e use o save para voltar ao mapa do mundo e ir a casa de Merlin. Ele volta ao castelo com você e abre um novo portal.

Timeless River

47. Assim que você entra, pegue os itens e salve o jogo. Siga pelo caminho do pier. Ao chegar lá fale com Pete e enfrente-o de novo.

INIMIGO – PETE (2)

Mais uma batalha simples. Acerte vários combos, e quando Pete correr em sua direção, use o MC. Repita a operação até ele cair de vez.

48. Agora existem quatro portais do lado de fora para você explorar. Entre em cada um deles e acabe com todos os inimigos. Quando fizer isso no último, salve o jogo e siga pelo caminho do lado oposto do pier. Você enfrentará mais uma batalha com Pete.

INIMIGO – PETE (3)

Agora a luta fica um pouco mais complicada. Pete começa jogando vários objetos em você. Fique com o dedo no botão ▲ para jogá-los de volta. Quando o barco bater, suba no guincho do barco e arrebente a gaiola embaixo do inimigo. Quando ela explodir, a luta termina.

49. Após vencer Pete mais uma vez, saia. Você vai assistir a uma cena bizarra: dois Petes brigando entre si. É a última luta desta série. Mas fique atento, pois só há um alvo: trata-se do Pete que está usando roupas.

INIMIGO – PETE (4)

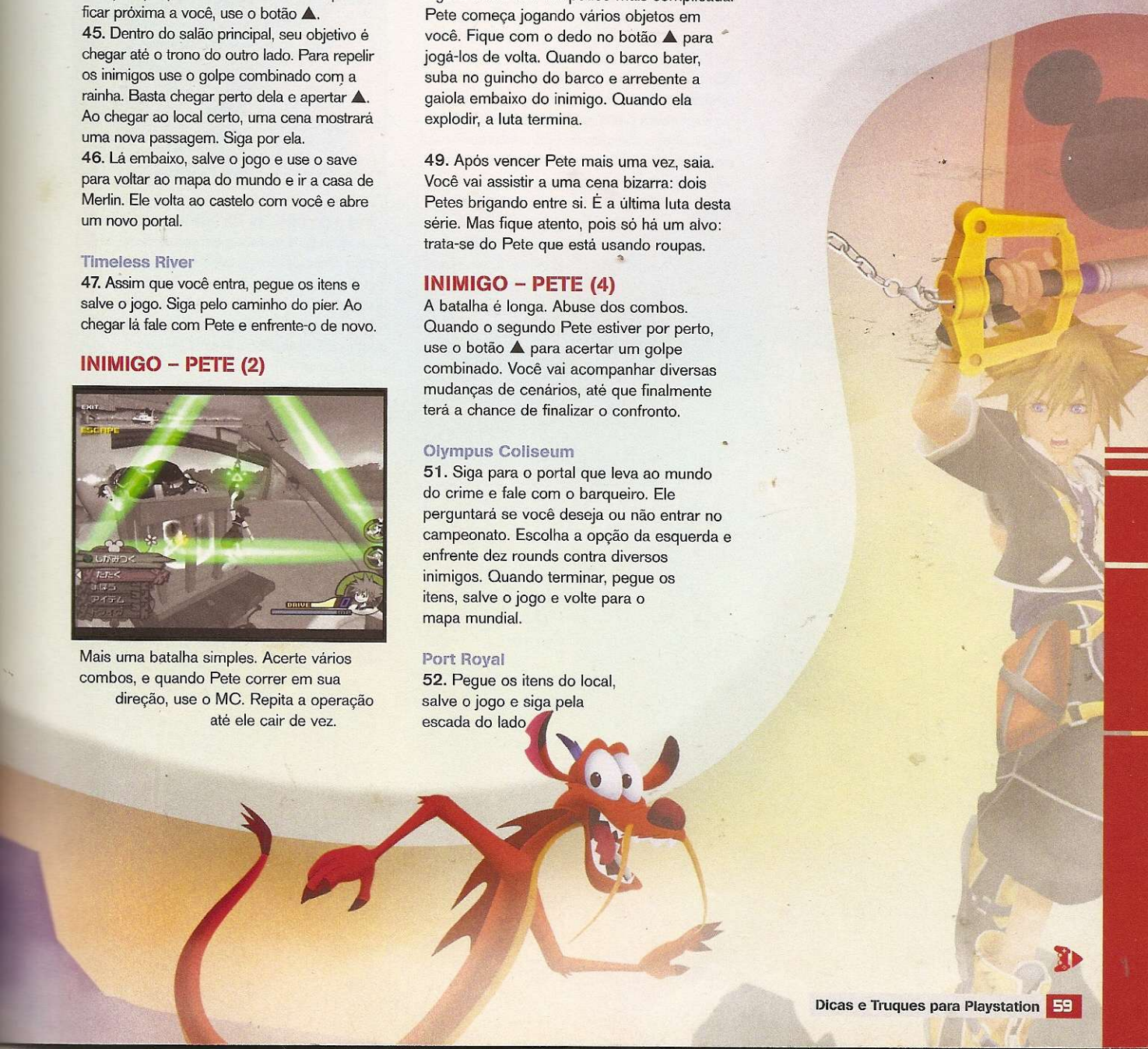
A batalha é longa. Abuse dos combos. Quando o segundo Pete estiver por perto, use o botão ▲ para acertar um golpe combinado. Você vai acompanhar diversas mudanças de cenários, até que finalmente terá a chance de finalizar o confronto.

Olympus Coliseum

51. Siga para o portal que leva ao mundo do crime e fale com o barqueiro. Ele perguntará se você deseja ou não entrar no campeonato. Escolha a opção da esquerda e enfrente dez rounds contra diversos inimigos. Quando terminar, pegue os itens, salve o jogo e volte para o mapa mundial.

Port Royal

52. Pegue os itens do local, salve o jogo e siga pela escada do lado direito. Lá embaixo você vai ter de enfrentar alguns piratas. Evite o confronto no primeiro momento, já que você não pode acertá-los, mas quando a lua aparecer, aproveite e parta para a pancadaria sem dó.
53. Siga pelo caminho da cidade e pegue os itens que estão escondidos atrás da parede de barris. Volte com Jack Sparrow para a tela da primeira batalha e você vai ter a opção de entrar no navio. Converse com Will e escolha a segunda opção no mapa para ir à ilha.
54. Siga em frente. Lá embaixo há mais piratas. Enfrente-os. Ao conseguir o mapa, você voltará automaticamente. Fale com Will e escolha o ícone com a palavra Next. Uma série de batalhas o aguarda. Primeiro, elimine os piratas. A seguir, eles tentarão invadir seu navio.



Aproxime-se dos canhões e aperte ▲. Se um dos piratas roubar seu tesouro, um ícone de moeda ficará sobre a cabeça dele e você terá um minuto para recuperar a grana. Ao vencer o confronto, salve o jogo e volte ao convés acompanhado de Jack.

55. Salve o seu barco jogando cinco barris com pólvora para fora da embarcação. Na ilha, salve o jogo. Desça e passe pelas cavernas acabando com os inimigos. No centro da caverna é hora de enfrentar o chefão.

INIMIGO - BARBOSSA

Comece localizando o pequeno ponto laranja. Siga até ele e acerte o inimigo que está segurando a lamparina. Isso vai iluminar todo o local. Acerte combos no pirata inimigo e, quando possível, use o MC rapidamente. Fique atento, pois alguns combos precisam de até três toques nos botões. Os golpes cooperativos entre Jack e Sora também são importantes. Use-os e repita a estratégia até eliminar Barbossa.

Atlantica

56. Esta área não traz grandes dificuldades. Fale com o peixe amarelo e, em seguida, com o caranguejo. Ele vai lhe propor um minigame musical. Aperte o botão ● na hora certa para conseguir um Excellent e pronto.

57. Fale novamente com o caranguejo e participe do concerto. Seu objetivo é encher a barra de notas musicais, mas ela só ganha uma nova nota a cada vez que você conseguir um Excellent ao apertar o botão. Seu trabalho aqui acaba por enquanto. Quando estiver fora no mapa mundial, siga para a terra de Aladdin.

Agrabah

58. Logo ao entrar no local você já encara uma briga, mas ela é interrompida no meio. Você ganhará um mapa. Aproveite para salvar o jogo. Saia da loja do comerciante e siga para o norte. Fale com Aladdin e ele vai entrar no seu grupo.

59. Volte à loja do comerciante e fale com ele. Os caminhos para o bazar serão abertos. Entre em qualquer um deles e saia pelo portão de madeira. Caminhe pelo deserto e siga até a caverna.

60. Veja a pedra suspensa no ar. Abu, o macaco de Aladdin, vai pegá-la, mas as estátuas do local vão tentar recuperá-la. Toda vez que uma onda de areia chegar perto dele, use ▲ para combinar o golpe. Quando o macaco chegar à estátua, a tarefa está cumprida. Entre pela outra porta.

61. Agora, além de enfrentar vários inimigos, você tem dois minutos para descer com o tapete até chegar ao chão do cenário. Pegue o mapa, entre pela outra extremidade, acabe com todos os inimigos e se prepare para a batalha contra os deuses.

INIMIGOS – VOLCANO LORD E BLIZZARD LORD

Escolha um dos dois para ser sua primeira vitima e acerte-o até ele ficar em pedacinhos. Quando isso acontecer, corra e use um MC contra o outro inimigo para conseguir eliminar os dois rapidamente. Ao fim da luta você ganha o poder de invocar o Gênio. De volta ao mapa mundial, escolha o caminho que leva a Halloween Town.

Halloween Town

62. Pegue os itens e fale com Jack Skellington. Você ganhará um mapa. Salve o jogo e siga pela porta. Continue em frente, rumo às árvores e analise a árvore que tem enfeites natalinos.

63. Do outro lado,

acabe com todo mundo e entre na casa a sua frente. Pegue o mapa e saia pela outra porta. Do lado de fora, siga as pegadas no chão e no alto da colina, saia pela árvore. No cemitério, continue em frente seguindo as pegadas que levam a um portão que antes estava trancado.

INIMIGO – PRISON KEEPER

Este é chato de derrotar. A melhor defesa aqui é o ataque. Não deixe ele o atacar nunca, parta para cima com tudo. Quando ele começar com o ataque de bolas de fogo, esconda-se. Sempre que o inimigo ficar muito no alto, suba no morro no centro do cenário para acertá-lo lá mesmo. Quando tiver chance, use o MC.
Após a batalha, volte à casa onde você encontrou o Papai Noel, salve e saia pela outra porta para enfrentar o chefe deste cenário.

INIMIGO – OOGIE BOOGIE

Esta luta não é das mais difíceis. Seu inimigo fica no alto, dentro de uma caixa de vidro, e você em uma das três esteiras do cenário. Aperte ▲ para arremessar as caixas explosivas e, quando ele cair, golpeie-o sem piedade. Depois de alguns golpes ele vai voltar à caixa, mas ficará sobre outra esteira. Aproxime-se da ponta e aperte ▲ para mudar para outra esteira. Repita a estratégia de ataque para que o inimigo literalmente estoure no ar.

Atlantica

64. De volta à água, prepare-se para mais um minigame musical. Repita o procedimento que você fez no passo 57 e pronto. Volte ao mapa mundial e escolha Pride Land.

Pride Land

65. Pegue os itens e o mapa, depois salve o jogo e siga em frente. Todo o cenário é repleto de itens. Siga para o lado superior do mapa. Quando estiver perto da caverna algumas hienas irão expulsá-lo. Siga para o lado oposto até o final.

66. Depois da selva você encontra Simba. Pegue o mapa em um baú neste local e aproveite para coletar mais páginas para o livro do Pooh. Salve o jogo e volte para a floresta. Fale com Simba. Ele vai lhe dar um item e entrar para a sua turma. Faça todo o caminho de volta até encontrar a caverna onde você foi expulso e entre. Lá dentro você vai ter sua revanche contra as hienas.

INIMIGO – HYENA

Enfrente-as na raça, mas proteja sempre o seu amigo. Após a vitória, sua magia do fogo vai ser aprimorada. Siga subindo pela caverna. Lá em cima você vai encontrar Simba em meio a uma batalha e, claro, você irá ajudá-lo.

INIMIGO – SCAR

Ataque-o sempre usando o seu golpe combinado com Simba, que é muito poderoso. Se Scar lhe agarrar, aperte ▲ no momento certo para escapar. Repita a operação até acabar com seu novo inimigo.

Olympus Coliseum

67. Depois de vencer Scar, um novo campeonato estará disponível no mundo dos criminosos. Seu objetivo é eliminar centenas de inimigos em dez rounds, mas desta vez você luta sozinho e tem só três minutos para resolver toda a encrenca.

Twilight Town

68. Aqui a coisa é rápida, mas difícil. Siga até o centro da cidade e acabe com todos os inimigos. Quando terminar, pegue o troféu e saia rumo a estação de trem. Fale com os seus amigos e vá para Hollow Bastion.

Hollow Bastion

69. Fale com Cloud e corra até a casa de Merlin. Ao entrar, fale com todos, depois saia e suba a escadaria do lado esquerdo. Você encontrará Yuna, Rikku e Paine. Siga em frente e passe pelo portão.
70. Pegue o skate e passe rasgando pelo corredor. Pegue o mapa e siga em frente. Fale com Leon e use o computador deste local.

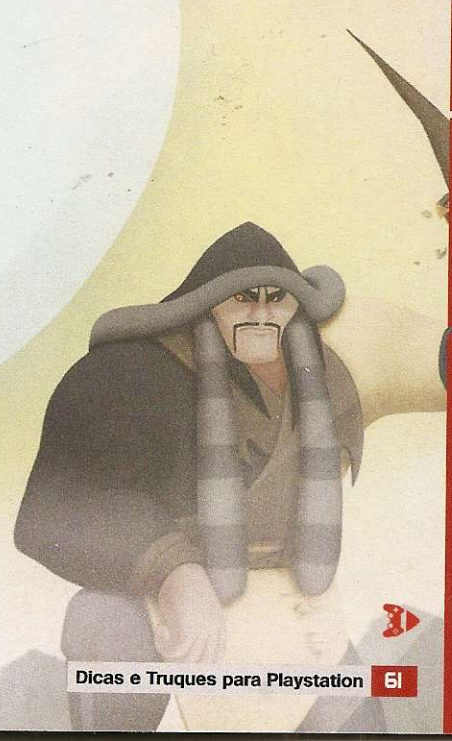
Space Paranoids

71. Passe pela porta. Tron vai se unir ao seu grupo. Pegue o mapa. Entre na sala da esquerda e mexa na máquina. Você precisa achar a caixa vermelha antes que o tempo acabe. Volte e mexa no computador. Entre novamente na sala para enfrentar um desafio em cima de uma moto.

Na primeira missão, você precisa acabar com cinco inimigos. Já na segunda, seu objetivo é fugir e chegar ao final do local.
72. Tron vai se juntar a sua equipe novamente. Siga em frente e você vai encontrar uma central de computadores. Elimine os inimigos. Sempre que o computador superaquecer você deve usar o botão ▲. Faça isso três vezes em frente aos símbolos vermelhos, depois saia desta sala e siga para o lado oposto para encarar outro chefe.

INIMIGO – DANGEROUS PROGRAM

Acerte vários golpes no inimigo. Sempre que possível, use o golpe combinado com Tron. Depois que acabar com o superaquecimento, aproxime-se e use o botão ▲, mas fique atento aos contra-golpes com lasers do inimigo. Após a luta, volte para o computador.



Hollow Bastion

73. Mexa novamente no computador para que Mickey apareça, depois salve o jogo e siga pelo longo corredor. Você vai ter que enfrentar mais um chefe.

INIMIGO – DEMYX

Esse sem dúvida é o cara mais chato que apareceu até agora na aventura. Primeiro repita o que você fez na última batalha com esse cara, lá no passo 42, e abuse dos MCs para acabar com todos os inimigos de água antes que o tempo se esgote. A seguir, parta para cima de Demyx. Cuidado com os golpes dele e, sempre que tiver a oportunidade, use o MC.
Fique atento, pois quando a tela escurecer, mais inimigos de água aparecerão. Seja rápido, pois se você não conseguir eliminá-los em dez segundos, a luta já era.

74. Siga pelo único caminho disponível. De tempos em tempos você precisará parar e enfrentar inimigos com a ajuda de diversos companheiros. Salve o jogo, pegue outra página do livro do Pooh e siga em frente para uma longa, mas divertida batalha.

INIMIGOS – 1000 HEARTLESS

Mais simples impossível. Acerte tudo que se mover. Use os movimentos combinados para acabar com todos rapidamente. Pode parecer difícil, mas além de simples esta luta é boa para evoluir alguns níveis com facilidade.

Atlantica

75. Hora de outro minigame. Desta vez fale com o peixe amarelo. Ele vai perguntar se você deseja participar. Escolha a segunda opção para confirmar. A idéia e a mesma: basta executar o comando no momento certo. Faça pelo menos cinco movimentos de nível Excellent e pronto.

The Land Of Dragons

76. Mulan volta a se unir ao seu grupo. Suba toda a colina. Lá em cima, para variar, há mais um inimigo à sua espera.

INIMIGO – MYSTERIOUS MAN

Aqui você deve acertar o homem de capuz e desviar dos bichos voadores. Depois de um tempo golpeando, porém, a batalha acaba.

77. Após a luta, desça e volte rumo à vila. Passe por lá e corra até o castelo, pegando à esquerda no rio. Entre e acabe com mais inimigos. Siga até a sala, fale com o imperador e salve o jogo. Pegue mais uma página do livro de Pooh, saia do castelo e enfrente o chefe.

INIMIGO - STORM RIDER

Você começa bem em cima do inimigo. Golpeie os chifres da besta e, quando possível, use o MC. O bicho ficará de cabeça para baixo. Caso você caia, aproveite os redemoinhos para voltar a montar o bicho. Repita a operação sempre e não esqueça do golpe combinado com Mulan. Após vencer, volte para a casa do Merlin para explorar as páginas do livro do Pooh.

100 Acre Wood

78. Siga para a casa do porquinho para curtir outro minigame. Nele, você passeia em uma bexiga. Acerte as colméias e recolha o maior número possível de favos de mel.
79. Volte novamente ao livro. Desta vez, seu destino é a casa do coelho. O mini-game é um verdadeiro tobogã. É preciso terminar o trajeto sem esbarrar ou ser atingido mais de dez vezes.
80. De volta ao livro, agora é a hora de falar com o tigre, em frente a casa do canguru. Use a cama elástica e pule o mais alto possível, destruindo as bexigas.
81. A caverna do burro traz outro desafio. Agora é preciso encontrar Pooh no meio da caverna, levando todos os seus companheiros com você. Não deixe as abelhas os pegarem.

Beast's Castle

82. Fale com a Fera e siga para o seu quarto (vá para a esquerda no alto da escada). Fale novamente com a Fera e pegue o mapa no baú. Volte ao corredor de entrada e acabe com todos nessa sala. Após a animação rola mais uma luta.

INIMIGO – XALDIN

Prepare-se para perder um bom tempo nessa batalha. O cara é muito apelão. Acerte combos no safado e, sempre que possível, use o movimento combinado com a Fera. Quando ele soltar as lanças, afaste-se, e quando o inimigo sair voando, fique preparado para desviar de um redemoinho de vento. Mantenha a estratégia de ataque até derrotá-lo. Aqui, se você morrer, ainda resta a opção de vencer com Mickey, que tem combos muito poderosos.

Port Royal

83. Acabe com os piratas e embarque no navio. Siga para o local indicado no mapa. Ao desembarcar, acabe com todos para ganhar a primeira moeda amaldiçoada e voltar automaticamente para o navio. Desembarque novamente no mesmo lugar e pegue mais duas moedas que estão com os inimigos que têm o símbolo na cabeça.

84. Volte para a ilha no meio do mapa e pegue a última das moedas. Salve o jogo e volte ao porto inicial para a batalha com o chefe.

INIMIGO – GRIM REAPER

Logo de cara o seu inimigo rouba parte do tesouro que está no centro do cenário. Acerte vários combos até que ele fique mais fraco. Quando isso acontecer, as moedas começarão a cair no chão. Recolha-as e coloque-as de volta no baú. Assim que todo o tesouro estiver de volta ao seu lugar você consegue acertar realmente o inimigo. Seja rápido, pois ele vai tentar pegar mais moedas, e então você vai ser obrigado a repetir todo o procedimento.

Atlantica

85. O minigame musical voltou com uma pequena variação das canções que você já enfrentou. Seu objetivo é acertar os comandos e manter a barra que fica na lateral direita da tela no nível amarelo. Após cumprir a tarefa, siga para o Coliseu.

Olympus Coliseum

86. Fale com o monstrinho vermelho e escolha a opção de baixo para entrar em um novo campeonato. Enfrente duas lutas seguidas e siga rumo ao portão azul. Depois de escutar o plano, volte e fale com Auron. Ele vai seguir em um barco.

87. Você precisa falar com Auron novamente, por isso siga pelo portão verde. Passe pelo lago. Do outro lado você encontra o personagem novamente. Ele vai se unir ao seu grupo para vocês encararem outra briga.

INIMIGO – HADES

Não tente acertar Hades em hipótese alguma quando ele estiver em chamas. Depois de alguns combos, Hercules entra na briga. Ele vai criar algumas esferas para ajudá-lo e você deve jogá-las em direção ao inimigo. Sempre que uma chuva de lava começar a cair, corra para perto de Hercules e use o golpe combinado. Isso cria um escudo. Repita a estratégia de combate até derrotar o vilão.

Agrabah

88. Saia pelo portão de madeira e siga rumo ao deserto. Depois da animação, continue em frente até conquistar o tapete. Persiga Jafar e acerte-o algumas vezes, depois vá até o alto da torre onde o inimigo o espera. Acabe com alguns de seus aliados.

89. Você precisa encontrar e ativar três interruptores. O painel da torre mostra a exata localização de cada um. Use o poder do fogo para acionar a chave que está escondida sob a plataforma e use o poder do trovão na que fica escondida no alto da torre. Para ativar o último interruptor, oculto no beco, perto do chão, use o poder do gelo.

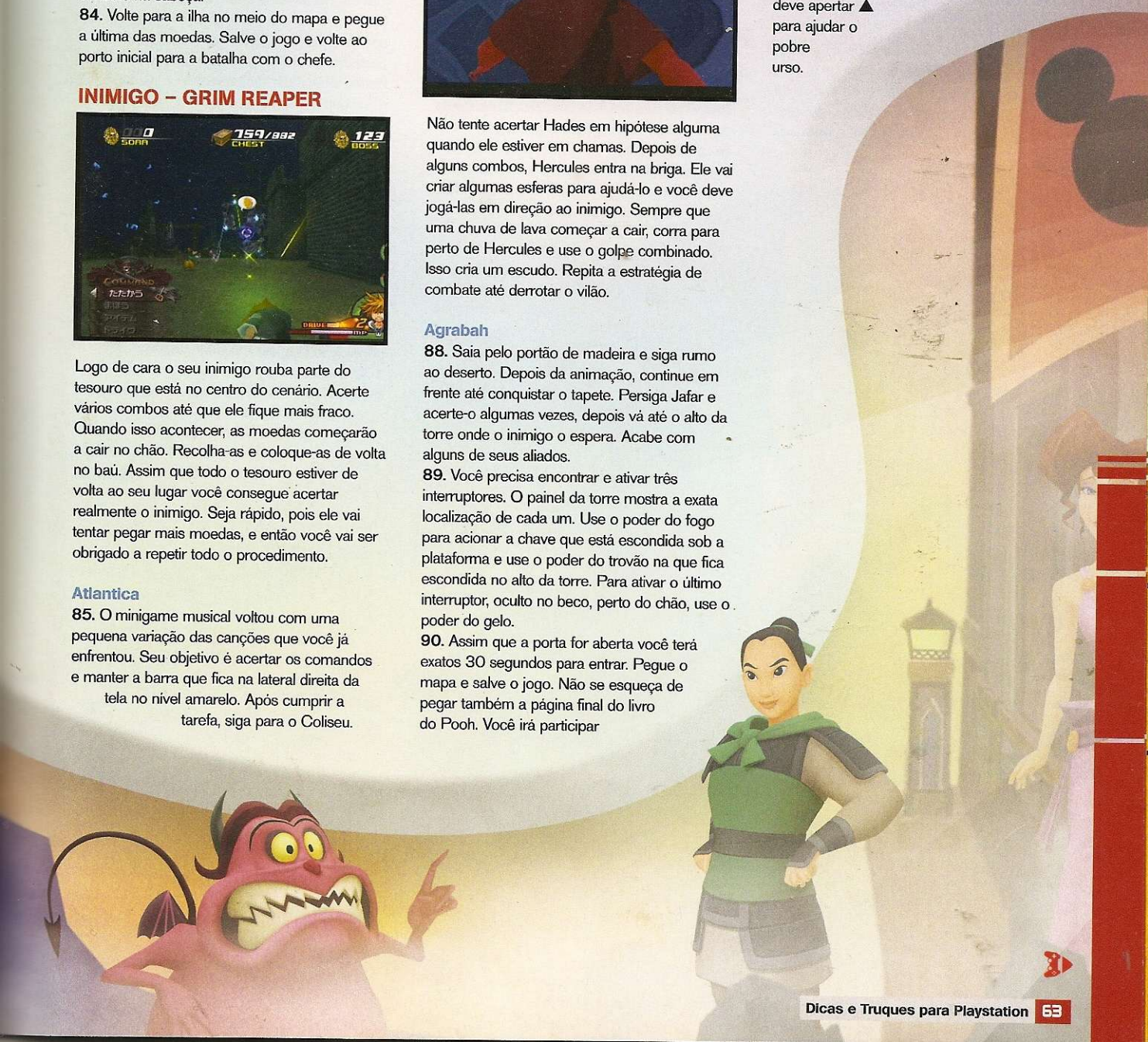
90. Assim que a porta for aberta você terá exatos 30 segundos para entrar. Pegue o mapa e salve o jogo. Não se esqueça de pegar também a página final do livro do Pooh. Você irá participar de uma perseguição no tapete voador. Aproveite para matar vários inimigos e acumular experiência, já que todos morrem com apenas um golpe. Salve o jogo novamente e entre no palácio para enfrentar o Jafar.

INIMIGO – JAFAR

Este é muito fácil de derrotar. É só acertar vários combos na cabeça dele e desviar sempre dos poderes de fogo que ele solta. Quando o tempo mudar e tudo ficar escuro, desvie das pedras e quando o céu clarear, volte a atacar. Após derrotá-lo, volte à casa de Merlin para explorar a última página do livro do Pooh.

100 Acre Wood

91. Mais simples impossível. O guloso do Pooh está com o pote de mel preso na sua cabeça. Assim que o tempo começar a rolar você deve apertar ▲ para ajudar o pobre urso.



Halloween Town

92. Saia pela porta que leva a fábrica, suba até o segundo andar e enfrente os três pestinhas Lock, Shock e Barrel. Acerte vários combos neles e, quando os inimigos estiverem na estrelinha, jogue uma caixa em cima deles.

93. Volte até a primeira parte deste mundo, passando pelo cemitério. Você vai encontrar inimigos que estão com os presentes do Papai Noel. Acerte-os e recupere os pacotes. Quando estiver com os quatro, volte até a casa do Papai Noel. Suba até a fábrica e converse com o operário. Você tem que enfrentar um minigame. Acerte cem caixas com os ursinhos. Volte para a casa, salve o jogo e fale com o bom velhinho.

INIMIGO - TEST OBJECT

Sem segredos: basta golpear sem dó. Depois do serviço feito, siga para a Pride Land.

Pride Land

94. Suba até o alto da montanha e fale com Simba. Ele vai se juntar ao grupo mais uma vez. Volte e siga pelo caminho da esquerda. Entre na caverna e fale com Rafiki, depois siga para a esquerda e passe pelo enorme lugar deserto. Siga para o caminho do canto inferior esquerdo da tela.

INIMIGOS – HYENAS

O difícil não é matar as danadas, e sim chegar perto delas. É preciso correr. Sempre que conseguir se aproximar, não perca tempo e mande um golpe combinado com Simba para cima delas. Após a batalha, volte à tela do deserto e prepare-se para a batalha.

INIMIGO – GROUND SHAKER

Apesar do tamanho, este inimigo não é difícil. Desvie de suas patadas com ▲, depois use o golpe combinado com Simba. A seguir, acerte os olhos do gigante para derrubá-lo. Quando o inimigo vacilar, aproveite para subir usando novamente o botão ▲ e acerte o monstro que está em cima da estrutura.

Atlantica

95. Outro minigame musical. Desta vez você precisa fazer a barra roxa no alto da tela ficar abaixo da metade.

Hollow Bastion

96. Agora você precisa refazer todo o caminho até chegar ao computador. Antes de usá-lo, porém, vá para a próxima sala e pegue o item no baú, depois volte.

Space Paranoids

97. Verifique o computador nesta sala. Escolha a segunda opção novamente. Corra para o alto do mapa, siga em frente e verifique outro computador. Você vai enfrentar mais um chefe.

INIMIGO – SARK, MCP

Na primeira parte da batalha tudo o que você deve fazer é acertar Sark com vários combos. Quando ele cair, ele vai dobrar de tamanho. Agora acerte suas pernas para que ele caia de joelhos. Desta vez o alvo é a cabeça. Ele vai começar a cair e a travar. É hora de acertar as paredes que protegem o computador central. Quando você conseguir enxergá-lo, use o MC. Repita a operação até destruir tudo, depois volte a Twilight Town. Como o caminho está fechado, você precisará usar a sua nave novamente.

Twilight Town

98. Saia da estação de trem e volte para a praça do bonde. Siga até passar pela floresta e chegar à mansão. Logo no portão você já tem de enfrentar uma batalha com vários inimigos, mas conta com a ajuda de Mickey.

99. Dentro da mansão, suba a escada da esquerda e entre pela porta deste mesmo lado. A seguir, salve o jogo e corra em direção à porta do lado oposto. Entre.

100. Na biblioteca, entre pela porta no andar de baixo, fale com o seu amigo. Escolha a opção do meio para ativar o portal e entre. O próximo portal o leva para o mundo da escuridão. Entre e acabe com os inimigos durante a viagem.

101. Depois das cenas, salve o jogo, pegue o mapa e entre na nave. Siga para a próxima sala. É nela que você vai encontrar o primeiro dos confrontos finais do jogo.

INIMIGO – XIGBAR

Este não é tão difícil de vencer, mas exige muita atenção. Logo que a luta começa, você tem de desviar dos ataques e abusar do MC para evitar os golpes da arma dele. Quando Xigbar cair, o desafio começa. Não fique no campo de alcance dele. Deixe para se aproximar apenas quando você puder usar uma das suas transformações. Quando a tela ficar pequena e o cara no centro, averigue se sua energia está cheia, pois o ataque vai ser pesado. Quando voltar tudo ao normal, continue o ataque até vencê-lo, depois siga em frente e até encontrar um portal azul. Salve o jogo e entre.

INIMIGO – LUXORD

Este cara tem o poder de transformá-lo em objetos. Logo de cara ele o deixa com o formato de um dado. A melhor coisa a fazer é fugir dos ataques e esperar sua barra de drive zerar para que você volte ao normal. De volta ao controle, utilize combos e MCs sempre que possível. Quando Luxord o transformar em cartas de baralho, a melhor coisa a fazer é esperar tudo voltar ao normal de novo. Além de se preocupar com a sua energia, você precisa zerar a barra do oponente antes que a sua acabe. Após a luta, volte à sala principal, salve o jogo e siga para o novo portal, mais ao fundo da tela.

INIMIGO – SAIX

Esta batalha é demorada, mas se você pegar o jeito não terá problemas. O cara é muito apelão e vive pulando e dando vários golpes seguidos, porém, cada um dos ataques deixa uma espécie de machado no chão. Aproveite e use o MC perto dos machados para deslizar sobre eles. Ao chegar perto do chefe, use novamente o MC para atacá-lo. Repita esta seqüência sempre recuperando a sua energia. A luta é longa, mas a estratégia funciona. A seguir, salve o jogo e siga para a porta principal ao fundo, que foi liberada. Após as plataformas invisíveis, rolará outra batalha.

INIMIGO – XEMNAS (1)

Logo de cara Xemnas o prende dentro de um campo de força que absorve a sua energia. Corra, suba em frente ao prédio e use o MC para se livrar disso. Suba correndo pelo prédio e, no alto, use mais uma vez o MC, depois volte para baixo, acerte combos no chefão e fique atento, pois tudo vai se repetir. Não se esqueça de salvar o jogo, pois este é o seu último save antes da batalha final.

102. Corra em direção ao grande portão e escolha a segunda opção do menu para entrar. Use os MC para desviar das pedras e escalar. Quando chegar em frente ao portão com uma pedra branca, acerte vários golpes na rocha. Elimine os inimigos e volte ao portão até que ele se abra.

INIMIGO – XEMNAS (2)

Acerte combos no monstro em cima do trono e fique atento aos contra-ataques com a espada. Sempre que sua energia estiver no fim, fique no canto e deixe Riku lutar. Quando a batalha mudar de campo, você irá parar no meio do espaço. Use o botão ■ para mandar bala no monstro. Após destruir todas as partes da criatura, você ficará suspenso no ar. Pule de vez em quando para não perder a altura. Ao chegar a uma das pedras, use o MC para jogá-la na nave. Isso vai abrir uma passagem. Entre e continue a luta. Desta vez há lasers tentando atingi-lo. Para recuperar sua magia, pule e fique suspenso no ar até tudo se normalizar.

INIMIGO - XEMNAS (3)

Este local estranho é o cenário do confronto final. Abuse dos MC para desviar dos ataques do inimigo logo no começo, e quando estiver no "chão" do lugar, use seu MC com Riku. Se bem executado, o movimento permite dar até 150 hits no inimigo. Fuja até que sua barra fique cheia novamente e continue usando o MC para maximizar os danos.

Quando a energia de Xemnas ficar baixa, ele vai jogar sujo e pegar Sora. No controle de Riku, use o botão ■ para tirar o clone de Xemnas do caminho, depois corra e use o MC para libertar o guerreiro. Ao ser transportado para um portal dimensional, você vai sofrer um imenso ataque de raios laser. Desvie deles utilizando o MC a todo instante. De volta ao cenário inicial, é só realizar o último golpe combinado com Riku e você poderá aproveitar os mais de 20 minutos de belíssimas animações do final do jogo.

Por Eduardo Trivella

THE MATRIX:

Poucos são aqueles que podem trilhar o caminho dos predestinados. Com este guia, você será um deles

The Matrix: Path of Neo fez aquilo que muita gente queria: conseguiu transformar em um produto interativo uma das melhores histórias de ficção científica de todos os tempos. Apesar de uma ou outra falha na jogabilidade, o jogo recria quase que perfeitamente todos os momentos-chave dos três filmes dos irmãos Wachowski, e é um prato cheio para qualquer fã da série. Seguindo a vida de Neo desde as revelações iniciais, quando ele ainda atendia pelo nome de Thomas Anderson, até o hacker se tornar o próprio "The One", o predestinado, *Path of Neo* conta com um belo show de artes marciais, poderes especiais e uma verdadeira multidão de Agentes, ou seja, ação é algo que não falta por aqui. Por isso, acompanhe a seguir todos os passos deste detonado e não fique perdido entre a realidade e a ilusão da Matrix. Ah, e tome cuidado com os Smiths. Cedo ou tarde eles vão pegar você.

DETONADO

Estágio 1: Ever Had a Dream, Neo?

Para começar, é preciso escolher a pílula vermelha, mas você, que é fã de *Matrix*, já sabe disso. O primeiro estágio é uma espécie de desafio e vai decidir o nível de dificuldade máximo do jogo com base na sua performance. Morra no começo e o único nível disponível será o fácil (Disciple).

Como você certamente quer liberar os níveis mais insanos de dificuldade, é melhor se sair bem por aqui. Aproveite os dois primeiros guardas desarmados e use-os para aprender os movimentos básicos e os primeiros combos (atenção aos símbolos que aparecem na tela – aperte os botões correspondentes e Neo dará golpes espetaculares). Os próximos dois guardas carregam pistolas, por isso o certo é usar o Focus, o famoso efeito "bullet-time" que, depois de *Matrix*, apareceu em tudo quanto é jogo de ação. Use o Focus, para desarmar um dos guardas e depois fuzilar o outro. O terceiro grupo carrega fuzis, por isso, mate logo um dos integrantes e seu poder de

PATH OF NEO

Distribuidora: Atari **Produtora:** Shiny Entertainment **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Ação
Jogadores: 1 **Ponto Forte:** Quantidade de golpes **Ponto Fraco:** Controle horrível

NOTA **6,0**

■ **ELE É "O CARA"**
De um hacker que mal consegue chegar ao trabalho no horário, Neo se transformou na entidade mais poderosa da Matrix. Quem não quer ser ele?

COMANDOS

AE*: movimentação
AD*: câmera / mudar alvo com a mira acionada
■: esquiva / levantar do chão / recuperar-se de tontura (aperte rapidamente)
✖: pulo (duas vezes para pulo duplo)
●: ataque especial / ataque furtivo
▲: ataque normal / bloqueio
↑: Code Vision (mostra o código da Matrix)
↓: sacar arma branca (facas, espadas, etc.)
←/→: selecionar armas
R1: atirar
R2: sacar arma de fogo, liga / desliga mira automática, travar visão
L1: Focus (câmera lenta)
L2: botão de ação / encostar em paredes
R3**: centraliza câmera

*AD/AE = analógico direito / esquerdo - R3 = aperte o analógico direito

COMANDOS AVANÇADOS

Voadora: ✖, ▲
Arremessar inimigo: Aperte ● e mova o AE* na direção do inimigo, depois na direção oposta
Ataque múltiplo: use ● para atordoar o inimigo, AE* na direção de um segundo inimigo e depois ●, ▲
Roubar arma: aperte ● seguido de R1 ao se aproximar de um inimigo armado
Obs.: Alguns movimentos devem ser aprendidos durante o progresso do jogo

O CAMINHO DE NEO

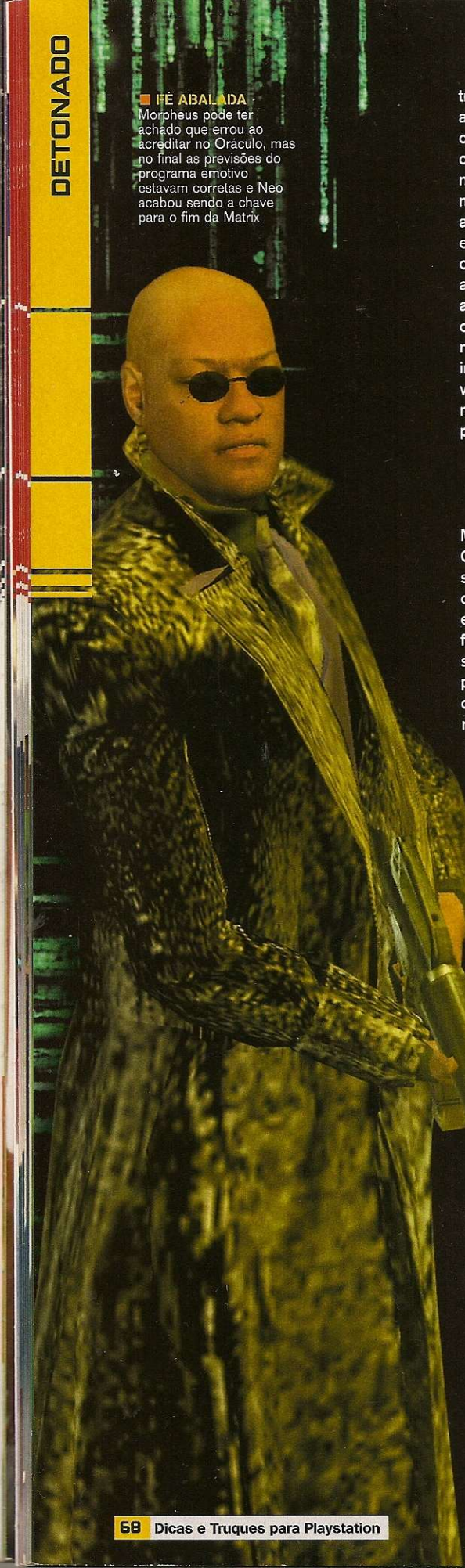
Tela "Path of Neo"

Após determinadas fases do jogo, você será transportado para uma tela verde com uma representação de Neo e vários anéis contendo ícones diversos. Na maioria das vezes, você terá uma "ficha" para gastar em um desses ícones e obter um upgrade de alguma habilidade já aprendida, que geralmente são combos. O upgrade permanece com você o resto do jogo e substitui o movimento anterior.
A única exceção a esta regra é o conjunto de ícones a partir do quarto anel, de dentro para fora. Chamados de "Altman´s Principles", eles são uma espécie de poder que só podem ser usados uma única vez na fase imediatamente posterior ao momento em que foram adquiridos. Sua seleção e uso seguem o procedimento das armas normais.

fogo aumentará para dar cabo dos outros. Com a tropa de choque, o mais seguro é ir se esquivando e usando o Focus até se aproximar, depois jogá-los para o alto e descarregar as armas neles sem piedade.

Se conseguir passar, o primeiro Agente vai aparecer. Encurte a distância para que ele não atire e inicie ataques com combos. Só assim ele pode ser derrotado, já que o cara desvia de suas balas. Esquive-se de seus ataques e pegue-o pelos lados, finalizando-o com quatro ou cinco seqüências de combos.

Quando o Exile surgir, aproveite que ele se aproxima devagar e esconda-se atrás de um pilar para recuperar a energia (esse



FÉ ABALADA
Morpheus pode ter achado que errou ao acreditar no Oráculo, mas no final as previsões do programa emotivo estavam corretas e Neo acabou sendo a chave para o fim da Matrix

truque funciona sempre). É só encontrar algum lugar seguro e não ser atingido por cerca de dez segundos). Derrube-o do teto com toda munição que tiver e use Focus no combate corpo a corpo: o danado é muito ligeiro e você precisa neutralizar os ataques dele e derrubá-lo com golpes especiais. Contra Mr. Smith, o último dos oponentes, o esquema é o mesmo, só que a energia dele é bem maior, o que o obriga a acertar ainda mais combos. Não saia de cima dele nem quando o derrubar, e nessas horas aproveite a falta de defesa do inimigo para iniciar outro combo. Se você vencer Mr. Smith, poderá escolher o nível mais difícil (The One), adequado apenas para masoquistas.

Estágio 2: They're Coming for You, Neo

Preste atenção às instruções de Morpheus e aja apenas quando ele mandar. O primeiro objetivo é sair do escritório sem ser visto. Caminhe até a área verde do cubículo em frente e aperte L2 para se espremer contra a parede. Espere a barra ficar limpa, vá até o fundo do corredor e siga o guarda que tem um ponto verde piscante. Pare em todas as áreas verdes que forem aparecendo para não correr o risco de ser capturado. Depois de seguir pela segunda vez o guarda, pare na área verde, olhe pelo canto da parede e aperte ✖ para rolar para a parede seguinte. Siga o guarda pelo corredor ao fundo.

Pare na área verde próxima à recepcionista e espere o guarda terminar a conversa. Esconda-se ao lado do arquivo que está atrás da recepcionista e aguarde até que Mr. Smith passe. Siga o guarda até o fim do corredor e fique junto à parede até que a porta que leva para fora do escritório se abra. Corra para ela. Se o guarda entrar na sua frente, empurre-o.

Agora você deve subir ao telhado do prédio. Ande pela beirada e pendure-se para contornar o pequeno obstáculo. Suba novamente para a beirada e caminhe até cair em cima do elevador de carga. Suba com ele e ande pela beirada à direita, na direção dos andaimes. Suba no andaime que tem um botão verde e acione-o. Quando ele parar, pule para a plataforma de madeira. Neo quase cai, mas se segura com as pontas das mãos. Suba, derrube o guarda que vem em sua direção e use a escada. Pule para a plataforma à frente e caminhe até o guarda medroso que cai no vazio ao avistar Neo.

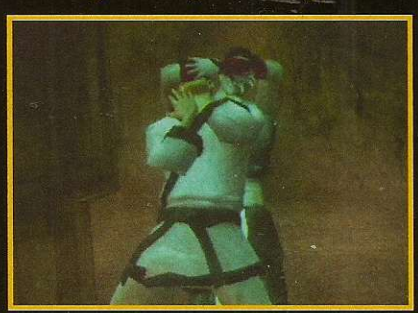
Espere até o andaime chegar e suba com ele mais um pouco. A seguir, siga na direção do Agente e caia em cima do elevador de carga para chegar ao telhado do prédio. Abra a porta, livre-se do guarda apertando ▲ bem rápido e entre no prédio.

Estágio 3: He's Heading for the Street

Desça as escadas e escolha um dos caminhos: esquerda ou direita, tanto faz. Tente passar pelos guardas sem que eles o vejam e alcance a porta que está sendo vigiada. Espere o guarda sair e passe por ela. Desça até o 12° andar e passe por outra porta. Siga o guarda, mas espere atrás da parede até ele entrar no banheiro. Vá para o fundo desse andar e passe pela porta que leva às escadas. Desça para o 6° andar e entre por ali.

Não há como enfrentar Mr. Smith agora, então o jeito é fugir. Só existe um caminho: aquele que não está bloqueado pelos guardas. Corra e vá passando pelas portas abertas; se algum guarda o agarrar, é só apertar ▲ rapidamente para se livrar dele e continuar em frente. Quando voltar às escadas, continue descendo até o térreo, onde Trinity o espera para ajudar na fuga.

Estágio 4: Kung-fu Training



Dê um ataque furtivo no primeiro inimigo e caia pelo alçapão. Continue atacando desse jeito até receber instruções para iniciar o treinamento de combos. Use os ensinamentos mostrados na tela nas próximas levas de inimigos e descubra alguns golpes bem bacanas. Quando eles pararem de aparecer, quebre a estante de madeira e siga em frente.

Entre na área de vigilância caminhando junto à parede e tente pegar os dois guardas nas cadeiras sem que eles o vejam. Se não conseguir, enfrente-os na porrada, mas não deixe que se aproximem do alarme: se eles o acionarem, você não ganhará o cassetete no final da fase de treinamento.

Avance pelo corredor, mate mais alguns inimigos e pule os buracos com lava para chegar ao andar superior. Pegue o cassetete (você não deixou os caras acionarem o alarme, né?) e entre na arena. Vários inimigos aparecerão em seqüência, mas o combate é fácil. É nessa hora que você aprende a habilidade Focus. Pratique com eles até chegar o Master Sting, que é o chefe dessa fase de treinamento. Procure jogá-lo repetidas vezes no fosso de lava e use todo o ensinamento adquirido até agora.

Estágio 5: Sword Training

Com a espada em mãos, os golpes mudam, mas os comandos continuam os mesmos do combate corpo a corpo. Lute com o espadachim que aparece na animação de introdução e tire metade da energia dele. Ele mudará de lugar e você ganhará um pouco mais de Focus, além de aprender o combo de quatro golpes. Enfrente-o novamente para que ele suba no telhado da cabana e Trinity apareça. Em dupla, fica ainda mais mole dar um pau nele. Mas fique de olho na energia de Trinity: se ela morrer, é fracasso na missão.

Logo o espadachim se multiplica e dois clones dele entram na briga. Descubra qual deles é o verdadeiro e ataque-o (a barra de energia só diminui quando você golpeia o cara certo). Repita a estratégia outras vezes quando ele chamar mais clones para o atormentar.

Estágio 6: Winter Training

Pegue a espada katana e quebre as portas laterais para encontrar um espírito flutuando no ar. Vá quebrando mais portas até vê-lo novamente por trás de uma barreira de energia verde. Use o Focus para correr pela parede e por cima da barreira, depois continue seguindo o espectro e passando por todos os obstáculos que ele cria até chegar a uma sala com vários inimigos. Acabe com todos eles e quebre mais algumas portas para achar o espírito fujão. Coloque o treinamento com a espada em prática. Após enviar o espírito de uma vez por todas para o mundo dos mortos, pegue o pergaminho que aparece e aprenda a técnica Killing Blow.

Enfrente mais um grupo de inimigos em outra sala e pegue outra espada na parede se for necessário. Avance pelo corredor em chamas e pare apenas para dar cabo dos samurais que o atacarem. Com o Focus ativado, passe correndo pela parede perto da barreira de fogo e se prepare, pois mais um grupo de samurais vai atacar.

Saia para o jardim e encare inúmeros samurais de uma vez só. Essa é uma boa hora para praticar o ataque múltiplo: aperte ● apontando na direção de um inimigo, depois aponte para outro e pressione ● novamente, finalizando a seqüência com ▲. Se usar o Focus, o esquema fica bem mais fácil.

Recupere a energia antes de seguir para perto da fogueira e enfrentar mais samurais. Acabe com esses também (jogue-os no fogo para economizar tempo) e enfrente uma parada ainda mais pesada: três ninjas com máscaras de demônio. Procure levar a briga para perto do fogo, onde é mais fácil dar cabo deles, e tente concentrar seus ataques em um inimigo de cada vez.

Estágio 7: Aerial Training

É preciso fazer seis mil pontos em cinco minutos, e quanto mais elaborado for o combo executado, maior a pontuação. Portanto, capriche nos golpes com tudo o que você aprendeu até agora. Depois de alguns grupos de inimigos, o operador vai mandar um bastão para o cenário e seus combos valerão mais pontos ainda. Seja rápido na eliminação dos bandidos e os seis mil pontos serão uma baba de alcançar.

Estágio 8: Weapon Training

Não é possível usar kung-fu nesta fase, mas tudo bem, pois você conta com munição infinita para suas armas. Não economize Focus e esconda-se atrás de pilares ou de qualquer tipo de abrigo durante o tiroteio. Depois de alguns óbitos em sua gangue, o chefe vai fugir. Vá atrás dele. Cuidado para não atingir os civis nos corredores e siga usando as armas que são disponibilizadas ao longo do percurso. Se você tomar muitos tiros e não houver itens de recuperação por perto, não se esqueça de fazer uma pausa até sua energia se encher novamente. Dê a volta pelo restaurante inteiro e, no local onde a fase começou, encha de chumbo o chefe dos pistoleiros. Não se aproxime muito senão

O INFAME BULLET-TIME
O efeito já foi usado e abusado em jogos e filmes toscos, mas não adianta. Em *Matrix*, uma boa seqüência em câmera lenta sempre fica estilosa

ele o derruba no chão e quem vai acabar cheio de chumbo é você.

Estágio 9: Dojo Training

Neo versus Morpheus: a luta do século! Vocês são aliados, mas mesmo assim pegue pesado com ele e lute da mesma maneira que enfrentou os outros inimigos no corpo-a-corpo. Tenha cuidado especial com os ataques aéreos de Morpheus e essa parte do treinamento não será problema. Quando ele estiver quase vencido, entre na sala lateral e pegue uma arma para terminar o trabalho, aumentar sua barra de Focus e ganhar mais uma habilidade especial: a Wall Strike. Continue batendo nele até drenar sua barra de energia para avançar.

Siga Morpheus pelos corredores do dojo e suba até o local do telefone usando o Focus durante a escalada e os saltos. Quando as paredes parecerem muito altas, use o Focus até Neo parar de subir, e nesse ponto mais alto, aperte o botão de pulo. Você deve chegar ao telefone antes de Morpheus para completar a fase.

Estágio 10: Dèjá Vu: "It's a Trap!"

Quebre a parede rachada ao lado do extintor, passe para a sala adiante e ganhe mais Focus e a habilidade de roubar armas dos inimigos. Vá quebrando todas as paredes rachadas que encontrar e enfrente os guardas na mão ou com as

armas que eles soltam pelo chão. Depois de passar pelo banheiro, vá abrindo as portas e continue a eliminar os guardas. A certa altura seu Focus será aumentado mais uma vez e você ganhará o combo de cinco golpes. Quebre mais algumas paredes, abra mais algumas portas e mate mais alguns guardas até chegar a um corredor com vários deles. Elimine-os e desça a escada.

Avance pelo corredor e entre pela porta dupla. Passe por mais uma porta e o ângulo de visão vai ficar travado a uma certa distância de seu personagem. Não se preocupe. Continue avançando normalmente e a visão voltará a ficar sob seu controle. Quando a equipe da SWAT atacar, prefira enfrentá-la no corpo-a-corpo, pois os soldados possuem fortes coletes à prova de bala. Neste desafio, você será apresentado a um novo tipo de arma: a shotgun. Aproveite a arma brutal, depois encontre o piso quadriculado e suba um andar.

Quebre a parede e abra uma porta para se juntar a Apoc no meio de um intenso tiroteio. Acabe com a SWAT e seu companheiro abrirá uma porta que leva ao lança-granadas. Pegue-o (se o inventário estiver cheio, escolha uma arma que não quer mais com ←/→ e descarte-a com ↓) e entre no banheiro.

Estágio 11: Storming the Drain

Fique esperto. Antes de começar esta fase, você pode fazer o primeiro upgrade na tela Path of Neo (leia o quadro "O caminho de Neo", na página 67). Siga Trinity e os outros e espere os soldados da SWAT entrar. Mate-os, pegue a carga de explosivos e coloque-a em frente às barras. Afaste-se e detone a bomba. Faça o mesmo com outra equipe da SWAT e, dessa vez, detone o pilar de sustentação. Suba pelo caminho criado e enfrente outro time da SWAT. Fique esperto depois que pegar o terceiro explosivo, pois agora quem explode um buraco na parede são seus inimigos. Passe por esse caminho fuzilando todos e desça até onde está o segundo pilar de sustentação.

Depois de eliminar a SWAT e plantar o explosivo, seu caminho de volta será barrado. Desista de detonar o explosivo e esconda-se das balas durante um tempo, até que um Agente apareça. Agüente firme até que seus amigos detonem a parede, depois pule até lá usando o Focus e veja tudo voando pelos ares.

Siga seus companheiros e pegue todos os itens do chão. Detone outra barreira e avance. Após eliminar outra equipe da SWAT, seu Focus aumenta e você ganha a habilidade Focus Aerial Throw. Abra caminho com os explosivos até a sala circular e fique parado próximo à entrada, dando cobertura enquanto seus amigos atravessam. Depois que eles passarem, avance também. Na próxima sala circular, desça um andar e siga para a saída.

Estágio 12: Lobby Shooting Spree

Use os pilares como proteção e derrube todos os inimigos do saguão. Fique de olho no marcador de Morpheus: se ele ficar vermelho, é sinal de que você está demorando demais e ele pode morrer. Depois de derrotar três grupos, siga em direção ao elevador.

Estágio 13: Rooftop Assault: "Dodge This."

Logo de cara seu Focus aumenta e você ganha a habilidade Dodge Bullets, podendo agora desviar de balas enquanto está parado. Faça exatamente isso: fique longe do Agente e, quando ele atirar, fique parado e aperte L1 + ■. Isso abre a oportunidade para que Trinity atire nele.

■ **KUNG-FU É BOM...**
...mas armas são ainda melhores. A não ser que você esteja enfrentando Agentes e Renegados, não tenha dó e mande chumbo na oposição

Desça para a parte mais baixa do telhado, elimine a SWAT e cuide do outro Agente da mesma maneira. Quando o helicóptero surgir, use o Focus e atire nele o máximo que puder. Você deve derrubá-lo o mais rápido possível, pois toda vez que ele passar, uma equipe da SWAT vai descer e um dos membros vai se transformar em Agente Jones. E para cuidar desse cara, meu amigo, você já sabe a trabalheira que dá. Se você der a sorte de achar um lança-granadas no chão, nem pense duas vezes. Depois de ganhar mais um aumento de Focus e a habilidade Double Jump, teste a novidade pulando em direção ao helicóptero que Trinity está pilotando.

Estágio 14: Helicopter Rescue

A mira da metralhadora do helicóptero funciona ao contrário da mira das armas de seu personagem, então, se necessário, inverta os eixos Y e X na tela de controles para esta missão. Use o Focus para mirar com precisão e neutralize todos os inimigos do telhado. Prefira rajadas rápidas, pois a metralhadora superaquece e pára de funcionar se você disparará-la durante muito tempo seguido. Faça o mesmo com os soldados e Agentes que estão dentro do prédio quando Trinity se aproximar de lá. Um outro helicóptero pinta nos céus e atira um míssil contra você. Acione o Focus e atire nesse míssil antes que ele o atinja, depois cuide do helicóptero.

Trinity vai pairar ao lado da sala onde Morpheus está preso. Atire nos Agentes ao seu lado, mas tome cuidado para não atingi-lo (ele está sentado em uma cadeira). Atire também nos soldados do andar de cima e nos mísseis que eles disparam. Um outro Agente entra na sala na hora em que Morpheus se levanta – atire nele e você salvará seu amigo.

Estágio 15: Subway Showdown

Você é o "The One", mas infelizmente ainda não tem forças para acabar com Mr. Smith. Atraia o safado para os trilhos do metrô e comece a brigar com ele nesse local. Saia dos trilhos quando o primeiro trem estiver chegando e você aumentará seu Focus, além de ganhar o Aerial Killing Blow. A seguir, volte aos trilhos e fique atento à mensagem que diz que um trem se aproxima. Nesse momento, ataque Mr. Smith com tudo para que ele esteja caído quando o trem passar. Depois que ele o jogar para dentro da parede, é só caminhar mais um pouco para chegar ao final da fase.

Estágio 16: Stuck in the Loop

Siga até a plataforma de embarque e aguarde o trem. O maquinista vai pedir uma moeda, então volte alguns passos e pegue uma daquelas que estão flutuando perto da catraca. Dê a grana a ele e passe pela porta no fundo do vagão. Repare que o próximo vagão está de lado. Passe por ele e corra pela parede naquele que tem o chão cheio de rachaduras. Se você caminhar normalmente no vagão do telefone, nunca chegará até ele, por isso, ative o Focus e ande até o telefone para falar com o operador.

Volte até o vagão que estava de lado e repare que agora ele está de cabeça para baixo. Saia e retorne mais duas vezes para que ele fique na posição correta. Pare ao lado do freio de emergência e, quando o maquinista anunciar "Balboa Station", acione-o.

Suba as escadas, passe pelas portas e prepare-se para enfrentar Mr. Smith de novo. Mas dessa vez ele não veio sozinho. Cuide primeiro dos SWATs e do pelotão de choque antes de se concentrar no Agente pentelho. Se conseguir jogá-lo algumas vezes nos trilhos do trem, é bom; mas nada disso mata de vez o cara. O jeito é se manter vivo até a chegada dos trens que tenham vagões sem carga e pular neles para escapar dessa.

Estágio 17: The Chase: "I Need an Exit!"

Fuja! Vire à esquerda depois do caminhão de lixo, à esquerda novamente no final da rua e passe pelas barraquinhas do mercado. Vire mais uma vez à esquerda e você chegará a um beco. Um caminhão bloqueia o caminho. Passe por cima dos caixotes e depois pela porta que está mais distante do neon com a inscrição "Neo". Suba as escadas e continue correndo o máximo por entre os corredores. Aproveite que uma mulher abre uma porta e entre por ali. Quebre a vidraça nos fundos do apartamento e pule de volta para as ruas. Entre na viela com barreiras de trânsito e arrebente-as para passar. Suba as escadas de um prédio nesse beco e dê um pulo duplo com Focus quando a passagem despencar, no nível mais alto. Passe pela porta.

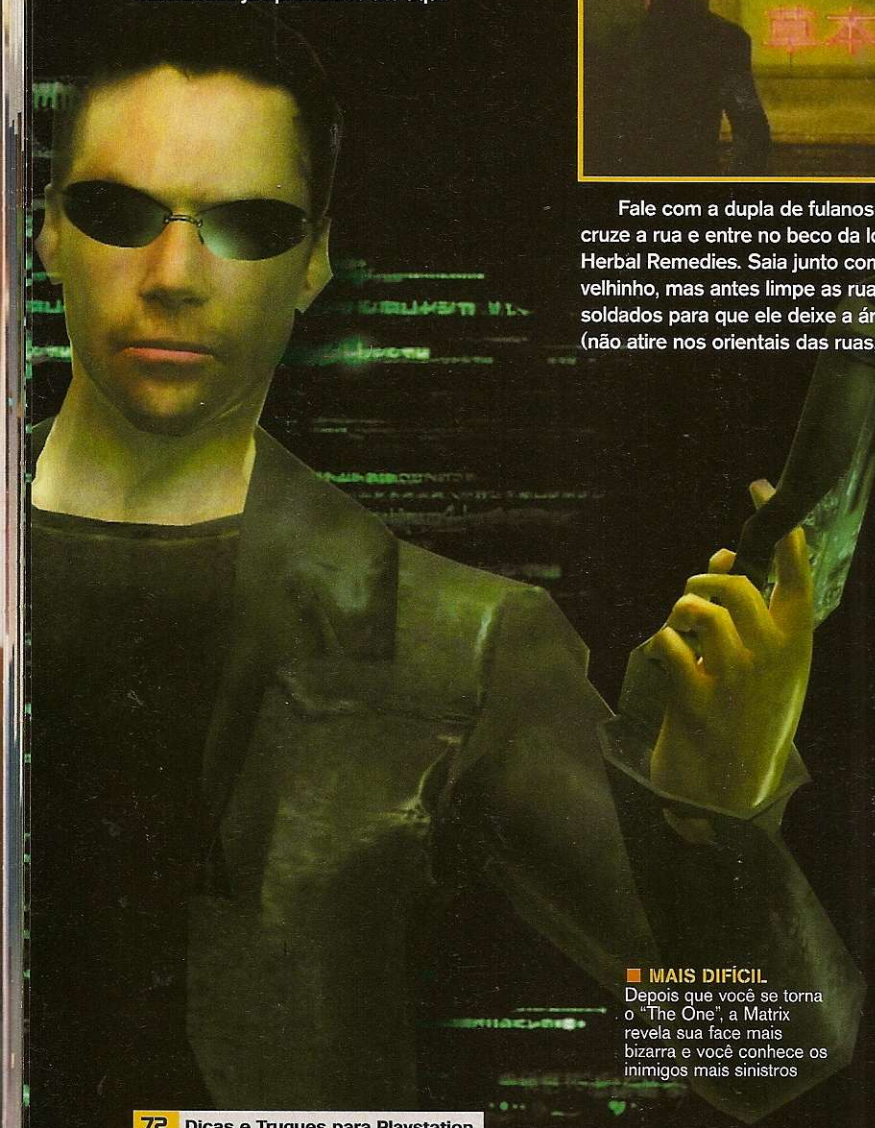
Estágio 18: He is the One

Seu Focus aumenta no começo da fase e você ganha a habilidade Bullet Stop, que permite parar balas disparadas em sua direção. Se quiser testar a novidade no corredor do início da fase, vá em frente,

KATANA PARA TODOS
Morpheus não é o único que sabe tudo da espada Samurai. Neo também não faz feio com a katana

mas tenha em mente que agora não há como fugir dos Agentes e é preciso derrotar os três para avançar – tente ficar no meio deles e usar o ataque múltiplo. Quando acabar com a energia de um, ele vai se transformar em um guarda normal. Seja ligeiro e acabe com esse guarda antes que o Agente tenha condições de voltar para seu corpo. Mate o trio e pegue Mr. Smith de frente mais uma vez.

Não há novidades nesse combate, apenas lembre-se de ficar perto para que ele não tenha chance de atirar contra você e procure sempre usar os combos e habilidades já aprendidos até aqui.



■ **MAIS DIFÍCIL**
Depois que você se torna o "The One", a Matrix revela sua face mais bizarra e você conhece os inimigos mais sinistros

Estágio 19: Red Pill Rescue

As cinco missões a seguir podem ser cumpridas em qualquer ordem. Veja como vencer cada uma delas:

The Key

Desça as escadas para enfrentar o leão-de-chácara e seus parceiros. Fique no meio deles e use ataques múltiplos. É melhor cuidar do grandalhão antes dos outros, já que os capangas são mais rápidos do que ele. Suba pela escadaria verde e entre na porta. Um Exile vai andar pelo teto, mas não entrará em confronto com você. Se quiser cumprir o objetivo secundário e destravar um bônus na Tela de Extras, não use armas contra os inimigos restantes desta fase, mas fique atento, pois não vale nem tirar as armas dos bandidos para dar coronhadas neles.

The Healer

Fale com a dupla de fulanos na esquina, cruze a rua e entre no beco da loja Red Pill Herbal Remedies. Saia junto com o velhinho, mas antes limpe as ruas dos soldados para que ele deixe a área da loja (não atire nos orientais das ruas, pois eles estão do seu lado!). Vá seguindo junto a ele e fuzile os SWATs que chegarem perto. Neo e o Healer vão parar e então você deve fazer o caminho de volta para a loja.

Passe pelas portas que ele abrir e vá derrubando os inimigos. Use armas nas ruas mais largas e kung-fu nos becos estreitos. Depois que acabar com uma verdadeira legião de soldados, dê um tempo para recuperar a energia antes de seguir para o fundo da área e enfrentar o Agente que guarda o final da fase.

The Security Guard

Suba as escadas seguindo o guarda da igreja e eliminando os inimigos. A certa altura, a escada vai ceder e você vai aprender o Pulo Anti-Gravitacional (segure L1 + ✖); use-o para continuar subindo. Um pelotão de choque com cinco soldados vai descer em sua direção e se você conseguir eliminar todos eles em 30 segundos, ganhará um bônus. Granadas são uma ótima escolha para essa finalidade.

No final da subida, você deve enfrentar um Agente sem machucar o guarda, que pode inadvertidamente se colocar entre você e seu adversário. Use algum combo que o jogue pela janela e a vitória (parcial) chegará rápido. Depois de derrotá-lo, o Agente volta e aponta uma arma para a cabeça do segurança. Corra até eles e impeça-o começando a segunda briga. Não descuide também dos soldados que entram na área e volte a atacar o Agente só depois que não houver mais SWATs por perto.

The Librarian

Lute com os Agentes até a bibliotecária entrar em um quarto. Quando isso acontecer, entre atrás dela e siga pelo corredor até uma sala cheia de soldados. Mate a todos e saia pela porta ao lado daquela pela qual você entrou. Quando alcançar a bibliotecária, passe pela janela circular onde ela se dependurar e cuide da moça durante o tiroteio contra a SWAT. Depois de sabe-se lá quantos soldados, um Agente aparece ao lado dela. Proteja-a e salve-a de vez do domínio maligno da Matrix.

Skull's Lament

Limpe o corredor dos dois times da SWAT e passe pela porta. O cara que você deve salvar é quem vai atacá-lo agora: tome cuidado quando ele pular sobre sua cabeça pois isso o deixa tonto. Saque uma arma, mas não seja tonto a ponto de atirar nele, pois você só precisa ganhar o respeito de Chuang Tzu, não matá-lo. A arma vai servir apenas para deixá-lo sempre na mira, já que ele é o inimigo mais rápido até agora. Esquive-se sempre e ataque somente quando a oportunidade surgir, de preferência com os combos mais longos.

Se Chuang fugir para o nível mais alto da sala, tenha paciência e não vá atrás: aproveite o tempo de tranqüilidade para recuperar sua energia. Após vencer o combate contra esse cara, você finalmente aprenderá o combo de seis golpes. Depois de todo esse trabalho, Chuang se alia a você e o ajuda no combate aos inimigos. Os dois Agentes não terão a mínima chance contra a dupla.

Estágio 20: The Captains´ Meeting

A fase começa com um combate contra três Agentes, só que esses têm um upgrade que os anteriores não tinham: eles podem recuperar energia. Por isso, concentre seus ataques em um de cada vez e acabe com eles individualmente antes de passar para o próximo. Com o trio fora do caminho, você ganha outro aumento de Focus e a habilidade Code Vision, que serve para ver a Matrix em código e enxergar através das paredes.

Experimente o novo poder que você acabou de ganhar e veja que um pelotão de choque está prestes a entrar na sala. Cuide deles e fique atento também aos atiradores que aparecem no fundo. A seguir, saia do local e ataque os soldados na rua com Focus e muitas balas.

Estágio 21: Captains Rescue

As quatro missões também podem ser cumpridas em qualquer ordem:

Morpheus and Trinity

Pule para a rua e proteja seus amigos. Elimine o soldado com o lança-granadas no fundo da rua para que Morpheus e Trinity possam avançar. Quando estiverem reunidos, circule a área rapidamente com as armas em punho pois o número de soldados que aparece é grande. Sabe o que você pode fazer com aquele lança-granadas que pegou do soldado? Destruir o helicóptero do Agente. Uma luta difícil a menos...

Captain Niobe

Niobe está tendo problemas com um SWAT. Mate-o para que ela não sofra danos e depois cuide dos outros. Na seqüência, una-se a ela na luta com os três Agentes. A mulher é boa de briga e pode cuidar de um Agente sozinha enquanto você apavora os outros dois. Depois da treta, suba as escadas e acabe com a SWAT. Tome cuidado com as rochas que os Agentes jogam lá de cima e atire ou golpeie o painel amarelo ao lado da porta por onde os soldados entram. Leve Niobe até o topo, na porta de saída, mas antes derrube os Agentes no vazio para que ela passe em segurança.

Capitain Ballard

Avance pelo corredor e proteja Ballard no tiroteio da cozinha do restaurante. Ao tentarem seguir para o elevador de carga, uma explosão os força a passar para o outro lado do restaurante. Abra caminho pelos corredores e enfrente quatro boinas vermelhas na sala com mesas de bilhar. Depois deles, encare os três Agentes novamente. Ataque junto com Ballard – ele distrai, você soca – e não se esqueça de que na parte alta da sala há um Health Pack.

Captain Roland

Atravesse a sala em meio à chuva de balas e atire nas juntas da estrutura acima da porta por onde entram os soldados. Dê preferência ao lança-granadas. Boa sorte para fazer o sistema de mira do jogo funcionar nesse momento (o negócio é meio malfeito e ele cisma em mirar nos inimigos enquanto você quer atirar em outro local). Acabe com a SWAT e aproveite que há muitos objetos que podem ser destruídos com balas e que representam armadilhas para os bandidos.

Sem inimigos na área, entre no elevador, suba e acione o guindaste. Escolha primeiro o quadrado verde (Roland sobe no guindaste) e depois um dos outros dois, amarelo ou vermelho (Roland desce no andar superior). Vá para o lado dele e ajude-o com os soldados. Preste atenção na cena do soldado com o lança-granadas. Vá até perto do local e fique lutando com a tropa dali. O operador vai chamar e agora você deve voltar ao controle do guindaste e usá-lo para dar cabo do cara com o lança-granadas (escolha o quadrado branco). Depois de se livrar dele, volte rápido para o lado do fracote do Roland e acabe com todos os inimigos.

Estágio 22: Seraph's Apology

No primeiro estágio da luta contra Seraph, é preciso variar os combos e ser constante na freqüência de golpes, pois ele se defende bem e recupera energia aos poucos. Na segunda parte da luta, pule de mastro em mastro esquivando os golpes dele e contra-atacando quando ele estiver tonto. O botão de ataque dá voadoras e o de especial arremessa o cara longe. No terceiro, pegue a vassoura do canto do palco e troque golpes com ele até passar nessa espécie de teste. De volta ao dojo para o quarto e último estágio, é só repetir a estratégia da primeira parte.

Estágio 23: The Burly Brawl

Primeiro vão vir cinco, depois mais um, e mais um, e mais um. Quando perceber, você estará cercado por centenas de Mr. Smiths. Eles são um pouco mais fracos que os Agentes anteriores, mas são uma verdadeira Gaviões da Fiel em número. Atacam em grupos de cinco a dez elementos e colocarão suas habilidades à prova, com novos integrantes substituindo aqueles eliminados. Por isso, fique sempre no meio dos Mr. Smiths e abuse dos ataques

A HABILIDADE DE VER O CÓDIGO proporciona a Neo uma vantagem fundamental na hora de evitar armadilhas da SWAT e dos Agentes

múltiplos. Quando prédios em ruínas se levantarem no meio do cenário, pegue o bastão e bata nos Smiths como se eles fossem bolas de tênis, mandando-os na direção das construções.

Estágio 24: The Frenchman

Pare as balas dos inimigos e depois dê a eles uma aula de kung-fu. Pegue uma das várias espadas e machadinhas nas paredes ao lado da escadaria e, como sugere Perséfone, divirta-se. Saia pela porta embaixo da escada e passe pela estante na parede. Na masmorra, siga em direção à cruz vermelha e vire à esquerda. Na sala onde há uma garota amarrada, lute com os capangas até ela dar um grito estridente e se libertar. Siga até a próxima cruz vermelha e você verá três portas.

Estágio 25: Distorted Dimensions

Passe pela porta verde e, na grande área que mais parece uma fase de algum Super Mario 3D, procure a porta branca no mesmo nível do ponto inicial. Passe por ela e encontre uma formiga tamanho-família. Pule até o candelabro, pegue-o e use sua chama para queimar o inseto. Se o fogo se extinguir, nem adianta ficar tentando bater no formigão. Pegue outro candelabro. Suba a escada em espiral e escolha a porta da direita. Queime mais dois insetos no fogo do braseiro gigante que cai no meio da sala e pule para a área diretamente acima da porta pela qual você entrou. Olhe à sua direita e você verá uma porta branca isolada em um cubo. Aproxime-se, desça pela escada ali por perto e passe pela porta.

Derrube um braseiro e atraia os formigões para lá. Segure o botão de Focus e aperte ■ para tirar o bloco de cima do botão que abre o portão. Pise nesse botão e liberte a garota. Enquanto ela procura uma maneira de abrir o portão pelo lado dela, cuide dos insetos que também foram libertados com um candelabro. Quando ela abrir o portão, entre no local e passe pela porta.

Desista de se preocupar com as formigas agora, pois elas não param de vir mesmo que você as queime. Suba a escada, vire 180° e passe pela porta à sua esquerda. Continue ignorando as invasoras de piquenique e siga para os cubos que se localizam à direita do ponto inicial dessa área. Pule até a porta no último dos blocos e passe por ela. Passe por outra porta diretamente à frente e você verá o corredor que leva para a saída do labirinto.

Estágio 26: Downside Up

Siga pelo único caminho existente matando tudo o que vem pela frente. Depois que a garota que você tanto socorreu aparecer para ajudá-lo, elimine todos os inimigos e seja transportado para o ponto de início da fase. O jeito é fazer todo o caminho de novo... só que agora há praticamente o dobro de vampiros querendo o seu sangue.

Na primeira sala há um vampiro saindo de dentro de cada pilar. O mais seguro é passar perto do menor número possível de pilares até que a porta se abra. Já no segundo ambiente, eles eletrificam o local, o que resulta em vantagem e desvantagem ao mesmo tempo, e é preciso matar todos para avançar.

De volta ao salão principal, é hora do combate contra um chefe: o Vamp Prime. Pule na plataforma do centro da sala e pegue um lança-granadas. Descarregue a potente arma no bandido e depois use metralhadoras, espingardas e pistolas; sempre chegando perto e jogando o cara para cima antes de atirar.

Estágio 27: The Witch

Use a visão em código para descobrir qual é a garota certa. Aquela que está em azul é a que você deve proteger. Vá até o lado dela, obtenha a confirmação e dê uma porrada na bruxa. A partir de agora, você deve proteger sua amiga ao mesmo tempo em que briga com a bruxa. Quando ela atirar coisas, pare os objetos como se estivesse parando balas e jogue-os de volta. Corra até ela nesse momento e inicie combos. Não é obrigatório, mas se você conseguir manter sua amiga viva, ela o ajudará quando a energia da bruxa estiver abaixo da metade. Nessa hora, é indicado pegar alguma lança ou espada nas paredes da sala para facilitar o combate. Evite atacar a bruxa quando ela estiver cercada por várias luzes diferentes, pois nesses momentos ela fica muito mais forte e ainda pode roubar suas armas. Aproveite o breve momento de hesitação, quando esse "escudo" sumir, para atacar com tudo.

Estágio 28: Tuned Out

Avance até Morpheus sugerir uma separação. Enquanto ele segue pela esquerda, pegue o caminho da direita e siga pelos corredores onde os monitores mostram imagens de Mr. Smith. Quando chegar ao local onde o Chaveiro está cercado por Smiths, não deixe que eles tirem a vida dele. Coloque-o em liberdade e depois lute contra os Smiths.

Passe com Focus e esquiva no corredor onde as TVs voam e espere alguns segundos quando alcançar aquilo que parece ser o fim da linha. A parede vai explodir e você verá Morpheus sendo capturado.

■ **TRINITY**
A garota até faz as suas aparições no game, mas não se engane. Tudo aqui gira em torno de Neo

Estágio 29: Ministry of Smiths

Pegue uma espada e entre na igreja. Elimine o primeiro grupo de Smiths e suba ao segundo andar para ajudar Morpheus. Quando o Chaveiro aparecer novamente, suba o mais rápido possível e procure por ele em uma porta. Ele vai sumir de novo e você deve ficar subindo e descendo entre os andares da igreja matando quantos Smiths conseguir. A certa altura, o Chaveiro vai encontrar a porta certa (perto do altar) e vocês poderão sair.

Estágio 30: Taking the Floor

Enfrente a primeira onda de Smiths com o bastão com que a fase é iniciada. Encare a segunda da mesma maneira e roube uma arma deles se a sua quebrar. O Chaveiro vai lhe dar um lança-granadas. Use a arma para enfrentar a terceira onda de Smiths, que chega equipada com fuzis. O Chaveiro abre a porta para a saída antes de você acabar com a terceira onda, mas se você continuar na fase mais um pouco e der cabo de mais três ondas de Mr. Smiths, outro objetivo bônus será cumprido.

Estágio 31: Mr. Anderson, Welcome Back

Boa notícia: neste combate contra Mr. Smith, sua barra de Focus é recuperada muito mais rapidamente do que o normal, portanto, pode abusar! Os Smiths alinhados na calçada não participam da treta, mas jogam você e Smith de volta para a briga se forem de encontro a eles. De resto, o procedimento é o mesmo de sempre.

Quando a pancadaria subir para os céus, aproveite um bug do jogo para facilitar a sua vida e vá pra cima de Smith feito uma vaca louca, apertando o botão de ataque sem parar. Sabe-se lá por que, mas o Agente não consegue esquivar nem se livrar dos golpes se você for rápido. A luta vai voltar para terra firme e é só continuar o mesmo esquema. A certa altura, Smith quebra o chão e vocês dois pegam caibros de madeira para resolver as diferenças.

Estágio 32: Aerial Battle

A briga com Smith continua no céu e na terra. Repita aquilo que você já sabe: esquema vaca louca no ar, uso de Focus dentro dos prédios. Na hora em que vocês dois despencarem até a rua, você ganhará o último aumento de Focus e a última habilidade: o Mega Punch. Continue batendo em Smith até jogá-lo de volta àquela rua cheia de clones.

Estágio 33: This is My World

Só ataque Mega Smith quando o ícone do botão ✖ aparecer na tela. Fique atento aos movimentos do cara e, assim que ele levantar um dos braços para socá-lo, ative o Focus e se esquive para os lados ou para cima. Se Smith levantar os dois braços, esquive-se somente para cima. Use os prédios em ruínas para se proteger dos golpes do inimigo. Com uns três ou quatro ataques errados, Mega Smith fica nervoso e começa a urrar. Esse é o sinal para o seu contra-ataque. Se você for arremessado para longe dele, fique esperto com as montanhas de destroços que ele joga: carregue o Mega Punch e solte o golpe na hora em que o lixo estiver perto da sua cara. Se Smiths de tamanho normal o agarrarem em pleno ar, aperte ▲ rapidamente para se libertar. Depois de mais ou menos dez golpes, você terá aberto buracos suficientes no Mega Smith e poderá curtir o fim da sua trajetória como "The One".

PLAYSTATION
Assistência Técnica Especializada
III NDI
Desde 1992

▶ Venda e troca de consoles
▶ Rode no seu Vídeo Game todos os tipos de jogos e filmes de todas as áreas
▶ Conserto: 6 meses de garantia
▶ Consertamos PSP
Limpeza da lente gratuita
Fone: 5533-6914/ 5094-0971 • Site: www.ps6.com.br
Al Nhambiquaras, 2068 - Moema (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) - São Paulo/SP

THE CHRONICLES OF NARNIA

THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

A aventura mágica dos cinemas ganhou adaptação para o PS2

por Leandro Rodrigues

COMANDOS

✖: Ação
●: Especial
■: Ataque
▲: Golpe Combinado
L1: Defender
R1: Trocar Personagens
Start: Pause / Inventário
AE*: Movimenta os Personagens
AD*: Movimenta Câmera

*AE/AD = analógico esquerdo / direito

Filmes inspirados em livros e jogos baseados em filmes. A fórmula não é nova, mas funciona. Por isso, não é de se estranhar que, depois do sucesso de séries como *Harry Potter* e *O Senhor dos Anéis*, *Crônicas de Narnia*, a última adaptação literária que chegou aos cinemas, também ganhe um jogo para o PS2.

A trama segue o roteiro do cinema. Tudo gira em torno de quatro irmãos, que, para fugir dos bombardeios da Segunda Guerra Mundial, vão morar na casa de um professor que vive afastado do conflito. É lá que eles descobrem um guarda-roupa especial, que é o portal para o mundo de Narnia. Mas para variar, esse mundo cheio de magia está amaldiçoado, e só as quatro crianças, de acordo com uma profecia local, podem quebrar o feitiço e salvar o reino.

Com enigmas de diversos tipos, *Crônicas de Narnia* é o tipo de jogo que favorece quem souber usar melhor as habilidades de cada personagem. Lucy e Edmund, os mais novos, são capazes de explorar áreas frágeis, como assoalhos em pedaços e camadas finas de gelo. Já Peter e Susan são mais fortes e, por isso, são ideais nas lutas e também para empurrar móveis. Golpes combinados completam o pacote e ajudam a explorar áreas inacessíveis.

No geral, *Narnia* cumpre sua proposta e consegue ser um jogo baseado em filme de boa qualidade, sem muitas surpresas, mas também sem defeitos mortais. Agora, se você não viu o filme no cinema e não quer perder a surpresa, nem pense em seguir este detonado, pois com ele você viverá, sem dor de cabeça, toda a história do reino de Narnia do início ao fim.

CÓDIGOS MÁGICOS

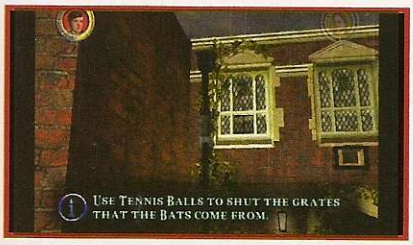
Antes de usar estes códigos, fique esperto. Para que eles funcionem, você deve fazer a seguinte seqüência no menu principal: Aperte o botão ✖, segure os botões L1 e R1, em seguida aperte ↓,↓,→,↑. Fazendo a seqüência correta, a frase "Please Press Start to Begin" vai ficar verde. Este é o sinal de que o procedimento funcionou. Feito o truque inicial, você pode utilizar os códigos a seguir a qualquer momento do jogo e seu resultado será sentido imediatamente:

Código	Efeito
Segure L1 e aperte ↓,←,→,↓,↓	10.000 moedas
Segure L1 e aperte ↓,↑,↓,→,→	Invencibilidade
Segure L1 e aperte ↑,↑,→,→,↑,→,↓	Selecionar fase
Segure L1 e aperte ↓,←,↓,←,↓,→,↓,→,↑	Pular fase
Segure L1 e aperte ↓,←,←,→	Recuperar energia
Segure L1 e aperte ↓,←,→,←,↑	Destravar todas as habilidades do inventário
Durante uma fase bônus:	
Segure L1 e aperte ↓,↓,→,→,↓,→,↑	Destravar todas as fases bônus

Itens bônus	O que destrava?
3%	Vídeo – Peter Recording Session
6%	Vídeo – Susan Recording Session
12%	Vídeo – Edmund Recording Session
16%	Vídeo – Lucy Recording Session
24%	Fase bônus – To Western Wood
30%	Vídeo – The Making of Narnia
36%	Fase bônus – Allies Enclave
42%	Vídeo – Story Boards
48%	Fase Bônus – Frozen Lake
54%	Vídeo – Prototype Battlemarch Demo
62%	Fase bônus – The Great River
69%	Vídeo – From Concept to Game
78%	Fase bônus – Follow Aslan
89%	Vídeo – Concept Art Blend Tests
97%	Fase bônus – The Witch's Castle
100%	Vídeo – Unused Models

DETONADO

THE AIR RAID



1. A casa está sob um forte ataque aéreo. Seu objetivo é reunir as crianças e sair antes que o fogo acabe com tudo. Você tem exatos quatro minutos para fazer isso. Para fugir da sala você deve acertar vários golpes na porta, mas não se esqueça de explorar o cenário se você deseja encontrar os itens. Piano, sofás e estantes são bons locais para se encontrar algo.
2. No corredor, fale com a mãe das crianças, depois suba as escadas e entre na primeira porta à esquerda. Fale com Susan, que vai pegar uma lanterna. Para travar o foco em algo, aperte L1. Entre agora no quarto da direita e jogue a luz na cama para acordar Lucy.
3. Ao voltar ao corredor, você deve escolher Edmund ou Lucy, que são os mais leves, para passar pelo assoalho danificado. Passe e derrube o relógio. Entre pela porta à direita e na sala em chamas, suba com Edmund na viga e use o analógico para subir. Assim que a viga cair, siga para o outro lado e entre na porta.
4. Desça e empurre os móveis para chegar até a cozinha e encontrar a sua mãe de novo. Ela não consegue encontrar a saída. Com a lanterna de Susan, procure a chave em cima da mesa.

GLIMPSE OF NARNIA

5. Todos estão brincando de esconde-esconde. Lucy entra no armário e Edmund vai atrás dela. Você deve coletar os símbolos em roxo para ativar os golpes combinados. Faça Lucy subir na bola de neve e pegue o primeiro símbolo logo em frente, depois suba com Edmund na árvore e pegue outro símbolo. Ao fundo e à esquerda, faça o garoto quebrar tudo para pegar outros dois símbolos, depois coloque fogo na sua vareta e pegue outro que está no meio do mato. Por último, acenda os explosivos com a vareta e chute-os para cima das pedras. Concluída a tarefa, ative o golpe combinado com o botão ▲.
6. Siga para perto da coluna de gelo e use o novo golpe para quebrá-la. Acabe com o grupo de cachorros e entre na caverna. Do outro lado, vá em frente e puxe Lucy nos locais onde a neve está alta. Enfrente mais um grupo de cachorros.

ITENS BÔNUS

Cada uma das fases tem um determinado número de itens bônus, que contribuem para o percentual final exibido quando você termina o jogo, além de destravar vídeos extras e fases bônus (veja o quadro acima). Para encontrar todos os itens não há segredo, mas é preciso paciência, pois a única estratégia é sair batendo em todos os objetos dos cenários. Boa sorte.

THE SPARE ROOM

7. Lucy está magoada. Saia do local onde você está e entre na primeira porta. Na bifurcação, vá para a direita e entre no quarto. Puxe a mesa junto à cortina para encontrar a baixinha.
8. Lucy vai fugir novamente. Siga pela porta que ela abriu e vá pelo caminho da direita. Destrua as caixas no caminho. Um marcador de tempo mostra quantos segundos vocês têm para se esconder. Isso acontece sempre que você quebra alguma coisa, por isso, trate de achar logo os esconderijos. Cada um é marcado pelo ícone do personagem correspondente.
9. Entre pela porta à direita e siga até o fim do corredor. Lucy vai se esconder novamente. Após você pegar as bolas de tênis no meio das camas e destruir o lustre ao lado da janela, Lucy vai sair da passagem secreta, junto com um monte de morcegos. Use L1+■ para mirar na janela e abrir caminho para eles saírem.
10. Continue pela passagem secreta para procurar Edmund. Siga pelo corredor e desça a escada em espiral. No salão, selecione Lucy e entre no local indicado. Ela vai abrir a porta por onde vocês devem seguir. Na próxima sala você deve repetir o procedimento no local indicado.
11. Atrás da porta que se abriu há várias caixas. Abra caminho e esconda-se na sala anterior. Quando a barra estiver limpa, saia e encontre Edmund. Assim que ele se unir ao grupo, suba no encanamento do lado esquerdo da tela. Ele vai entrar pela janela e abrir o portão. Passe pelas caixas e vá para a sala do armário.

LANTERN WASTE

12. Destrua um barril, pegue um pedaço de madeira e siga em frente destruindo os gravetos congelados. Na área das cavernas, passe o comando para Edmund. Ele deve pegar um graveto e subir no poste com fogo. Use o ataque combinado de Edmund e Lucy para quebrar a coluna de gelo.
13. Com a tocha acesa você consegue passar pela caverna. Do outro lado, coloque fogo no mato seco para explodir os barris abaixo. Acabe com 15 cachorros, depois combine Edmund e Peter para girar e derrubar a montanha. Cruze o abismo e prepare-se para abusar de seus reflexos na descida da montanha. Esbarre nas colunas de gelo para pegar itens bônus.
14. Ande sobre as placas de gelo com as crianças mais leves (Edmund ou Lucy). Você precisa descobrir as 23 placas falsas para revelar o caminho que os outros podem seguir.
15. Na próxima tela, tire a bola de neve da frente da caverna e entre com Lucy. Lá em cima, derrube os explosivos. Volte com ela e troque o

comando para Edmund. Ele deve subir nos explosivos, atravessar o rio e derrubar a árvore para que todos consigam passar.

16. Quando encontrar a parede de gelo, destrua-a e quebre a grade. Alguns arqueiros aparecem no alto da parede. Use Susan para atirar bolas de neve neles. Do outro lado há mais uma geleira. Use um dos pequenos para descobrir o caminho seguro. Continue em frente e acabe com 20 cachorros.

TO WESTERN WOOD

17. Você precisa ajudar o esquilo falante. Quando chegar às barragens com fogo, jogue bolas de neve para apagar as chamas e, em seguida, destrua a barragem. Ao chegar ao cenário mais aberto, você precisa proteger o esquilo até que ele destrua o obstáculo. Pegue a flauta. Ela ajuda Susan a encontrar o ponto mais fraco do gelo e você vai usar essa função contra o gigante.

18. Pegue o arco-e-flecha e acerte os inimigos no alto da montanha. Ao chegar à ponte, combine o golpe com Lucy para destruir os blocos de gelo que impedem o funcionamento. Passe pela ponte.

19. Quando chegar perto do gigante, use Susan e sua flauta para encontrar o ponto fraco do gelo. Aperte ✖, vá para cima do símbolo azul que vai aparecer e faça a seqüência indicada. Siga na ponta dos pés.

20. Você vai ser atacado por vários cachorros. Feche as passagens das cavernas para acabar com os ataques. Coloque fogo na entrada de uma delas e faça Lucy entrar em outra para derrubar a barragem. Gire Edmund para quebrar uma coluna e derrube a outra com uma flecha de Susan.

21. No próximo local há um monte de inimigos. Acabe com todos eles. Quando o tempo estiver se esgotando, fique escondido atrás das pedras para escapar do gigante.

BEAVER DAM

22. Hora de eliminar o gigante de vez. Pegue a faca marcada em azul e comece a golpear o grandalhão. Fique atento com os ícones de quem vai aparecer perto dele. O escolhido deve se aproximar e subir no corpo do gigante. Repita a tática, mas fique atento, pois vários arqueiros surgem no alto da barragem. Elimine-os com Susan antes de subir no inimigo.

THROUGH THE TUNNEL

23. Proteja o esquilo enquanto ele abre caminho. Suba e mate os monstrinhos. Após a animação dos cachorros, volte ao começo da fase para impedir que eles quebrem a barragem, depois suba e mate o inimigo que segura o esquilo. Na nova passagem, acerte flechas nos monstros que tentam derrubar a rocha. Segure os inimigos até o esquilo terminar o serviço.

FROZEN LAKE

24. Desça e em cima do rio congelado e destrua as árvores. Da segunda em diante elas começam a pegar fogo, mas a última árvore ainda está com uma camada de gelo a protegendo. Use o golpe combinado entre Lucy e Susan para quebrar o gelo. Use as bolas de neve de Susan para apagar o fogo, tomando cuidado com os inimigos. Ao chegar às placas quebradas, atravesse-as com Lucy. Inimigos vão cercá-la. Vá para o próximo lado e repita a operação. Não se esqueça dos arqueiros em cima da barragem.

THE GREAT RIVER

25. Mude o controle para Lucy e corra para o local marcado pelo ícone dela. Acerte alguns golpes e, quando tudo for desabar, saia. Passe o controle para Susan e acerte flechas em quatro pontos distintos. Por fim, mude o controle para Peter e destrua a madeira no centro.

26. Desça o rio desviando dos obstáculos. Ao chegar em terra firme é hora de enfrentar o chefe. O lobo branco não é tão difícil, mas os outros lobos que vêm para cima de você atrapalham muito. Acerte vários golpes e o chefão vai se esconder. Golpeie-o até que surja um ícone para Lucy se esconder em cima da árvore. Após mais alguns golpes será a vez de Susan subir. Continue acertando o lobo até acabar com ele de vez.

RESCUE EDMUND

27. Após libertar Edmund você precisa acabar com o anão que o prendeu. Acerte alguns combos para que ele recue. Quando o anão estiver perto da árvore, ele ficará preso. Aproveite. Ele vai subir na árvore e começar a jogar facas em você. Desvie e repita a seqüência até derrotá-lo.

28. Agora é preciso derrotar dois gigantes. Jogue os explosivos neles e abuse do golpe combinado entre Peter e Edmund.

29. Em cima do morro, você precisa acabar com dez monstros. É difícil. Aproveite os golpes combinados para detoná-los.

30. Agora você precisa impedir que eles subam nas árvores. O botão ✖ derruba os que vêm pela a esquerda e o ● os que vêm pela direita. Não se esqueça de revezar o comando entre os dois garotos.

FOLLOW ASLAN

31. As garotas viraram reféns dos centauros. Para passar use a flauta. Quebre os barris e a barreira de madeira. O centauro o perseguirá. Suba na marca azul e faça a seqüência.

32. Mais a frente há outro centauro guardando a cabana. Atire algumas flechas com Susan. A tenda vai fechar e você pode passar no escuro.

33. Continue repetindo esta estratégia até chegar perto da montanha. Siga pelo caminho de baixo e faça Lucy entrar na caverna à esquerda. Lá em cima, derrube a pedra para desobstruir o caminho. Passe novamente o comando para Susan, mas agora siga pelo caminho de cima. Quando chegar ao beco sem saída, aperte ✖ mais uma vez e faça a seqüência em cima do símbolo azul.

34. Na clareira, acabe com todos os inimigos. Quando o tempo estiver acabando, você vai visualizar ícones para se esconder.

BATTLE OF BERUNA

35. Aqui rola uma sucessão de batalhas. Mate apenas os inimigos específicos que aparecem com um ícone no centro da tela. Após zerar o contador, procure a marca azul que apareceu no chão e aperte ✖ para detonar os gigantes. Não deixe nenhum deles chegar aos centauros.
36. Quando o gigante de cara de porco descer, jogue os explosivos para cima dele e acerte-o com vários combos.

THE WITCH'S CASTLE

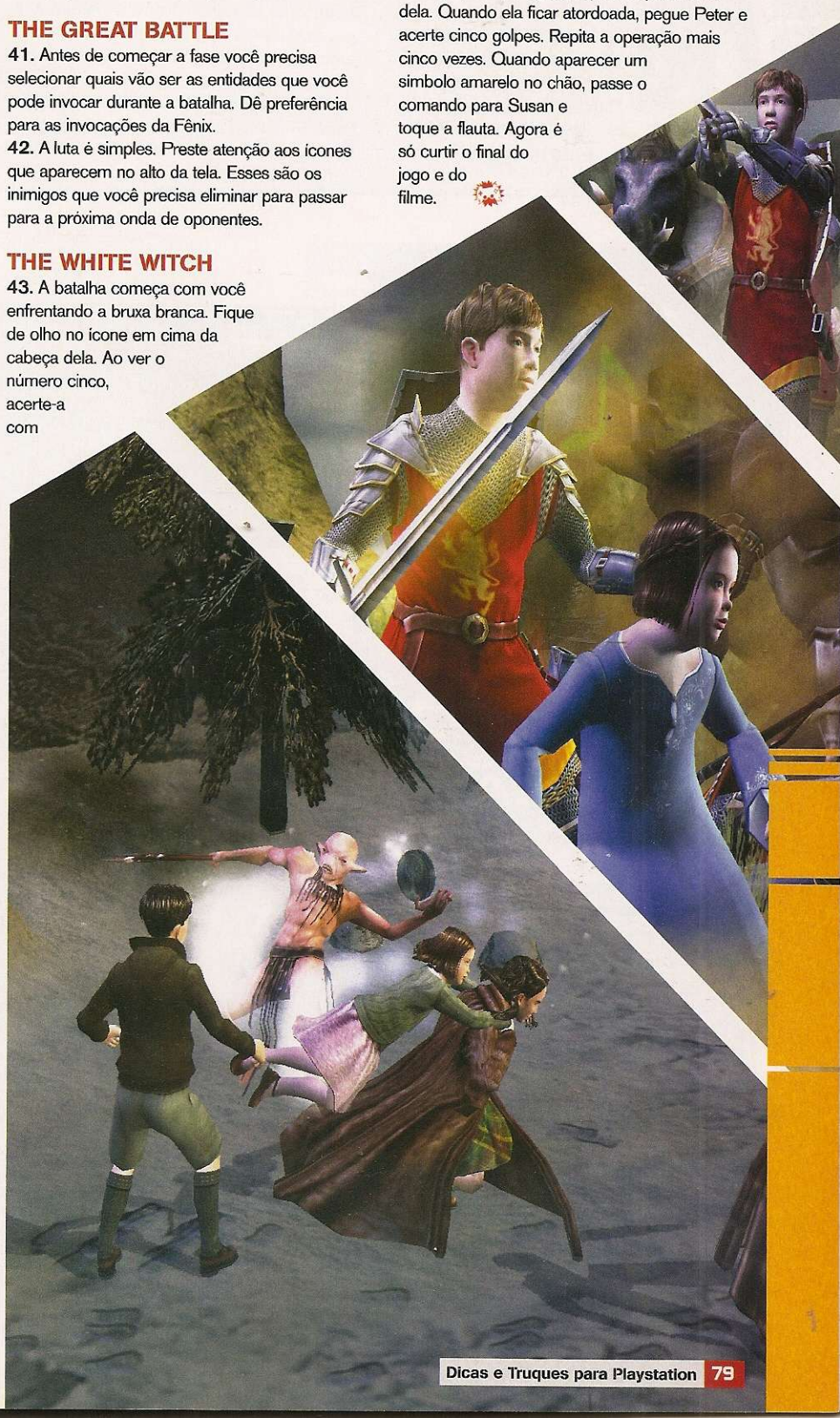
37. Acerte as cinco estátuas que estão no local para ativar um símbolo azul. Faça a seqüência para acordar os centauros e entre no portal.
38. Na próxima sala você deve ativar seis estátuas, mas três delas estão envoltas em uma entidade preta. Atire nas janelas ao lado para expulsá-las e, em seguida, ative-as.
39. Acerte mais duas estátuas e suba a escada. Acerte outra estátua e use o golpe combinado para quebrar o gelo e entrar em outra sala. Faça Lucy entrar na caverna da esquerda e golpeie a coluna, depois faça o mesmo na caverna da direita. Por fim, com Susan, acerte a coluna central. Acerte as últimas quatro estátuas e siga para a outra sala.
40. Acabe com os inimigos e siga pela passagem que se abre à direita. Passe pelo salão. Após a escada cair, pegue as flechas de fogo e acerte todas as estátuas. Abra o portão com golpes. O leão surgirá para ajudá-lo.

THE GREAT BATTLE

41. Antes de começar a fase você precisa selecionar quais vão ser as entidades que você pode invocar durante a batalha. Dê preferência para as invocações da Fênix.
42. A luta é simples. Preste atenção aos ícones que aparecem no alto da tela. Esses são os inimigos que você precisa eliminar para passar para a próxima onda de oponentes.

THE WHITE WITCH

43. A batalha começa com você enfrentando a bruxa branca. Fique de olho no ícone em cima da cabeça dela. Ao ver o número cinco, acerte-a com Edmund. Quando surgir o ícone do arco-e-flecha, é a vez de Susan atacar.
44. A bruxa some e manda dois gigantes para o atrapalhar. Use o golpe combinado entre Edmund e Peter. A bruxa volta e você deve repetir o procedimento.
45. Agora você não pode mais contar com Edmund. Acerte primeiro as flechas com Susan. Um ícone de fogo vai aparecer. Para começar, mande algum explosivo para cima dela. Quando ela ficar atordoada, pegue Peter e acerte cinco golpes. Repita a operação mais cinco vezes. Quando aparecer um símbolo amarelo no chão, passe o comando para Susan e toque a flauta. Agora é só curtir o final do jogo e do filme.



ACTION REPLAY

No PS2 ou no PSP, o concorrente do GameShark vai além das trapaças

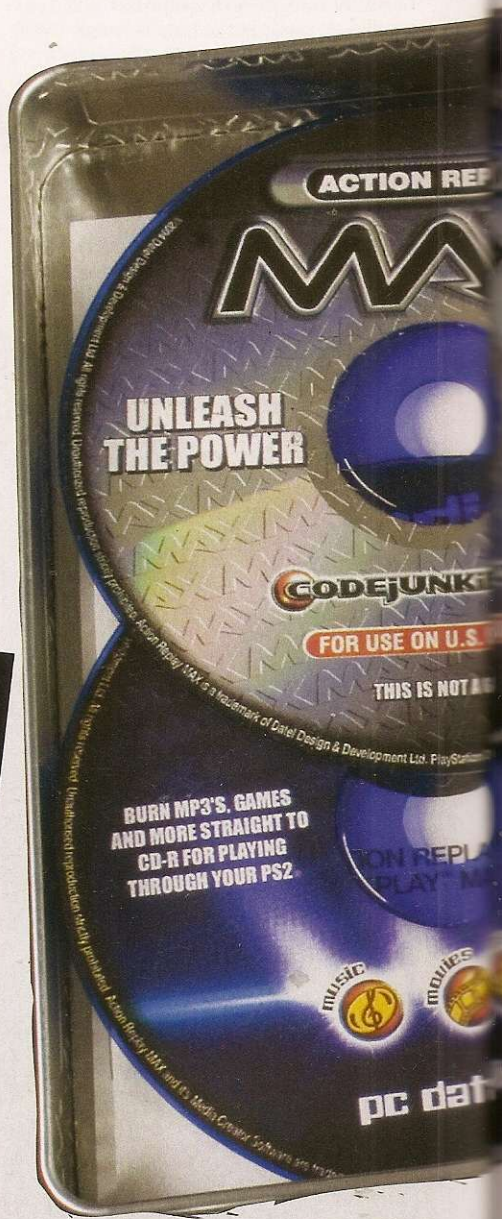
por Leandro Rodrigues

Não há nada no mundo que não possa ser melhorado. Essa é a filosofia que a Datel adotou ao criar o Action Replay. Criado inicialmente para ativar trapaças nos jogos, o acessório, que é um concorrente do tradicional GameShark, hoje vai além da proposta original e faz um pouco de tudo, exibindo fotos e reproduzindo músicas MP3 e até filmes.

Para quem não conhece o sistema, tanto o GameShark quanto o Action Replay consistem em um CD e um Memory Card. No CD, fica o programa responsável por ativar as trapaças nos jogos do PS2. Já o Memory Card é necessário para guardar códigos novos, já que todo mês diversos jogos são lançados, e não seria justo você ter de comprar um GameShark novo só para ter a lista de trapaças atualizada.

TUDO ORGANIZADO – O programa que acompanha o kit deixa tudo organizado no PSP. Basta selecionar o tipo de arquivo que você quer transferir e ligar o cabo USB que também acompanha o pacote. Agora você não tem mais desculpas para não utilizar 100% do potencial do seu portátil

ESPAÇO EXTRA – Com o dobro de capacidade, o Memory Stick extra permite armazenar mais músicas, filmes e fotos. Sem falar que usando os recursos do programa você pode baixar os saves de seu jogo predileto com todas as fases e extras liberados. Uma boa para quem já não tem mais espaço para nada no MS original.



FICHA TÉCNICA (PSP)

Fabricante: Datel
Site: www.datelmaxmemory.com
Onde Encontrar: Eletromil (0xx11) 3362-2306
Preço: R$ 99,00
Ponto forte: Tudo fica muito mais fácil
Ponto fraco: Sem internet, nada de trapaças
Nota: 8,0

Características

- Baixa saves com fases avançadas e jogos completos
- Transfere músicas, fotos e vídeos com apenas um clique do mouse
- Acompanha um memory card de 64 MB
- Cabo USB também carrega a bateria do portátil
- Exclusivo para PSP

Tão bom que deveria vir na caixa do videogame

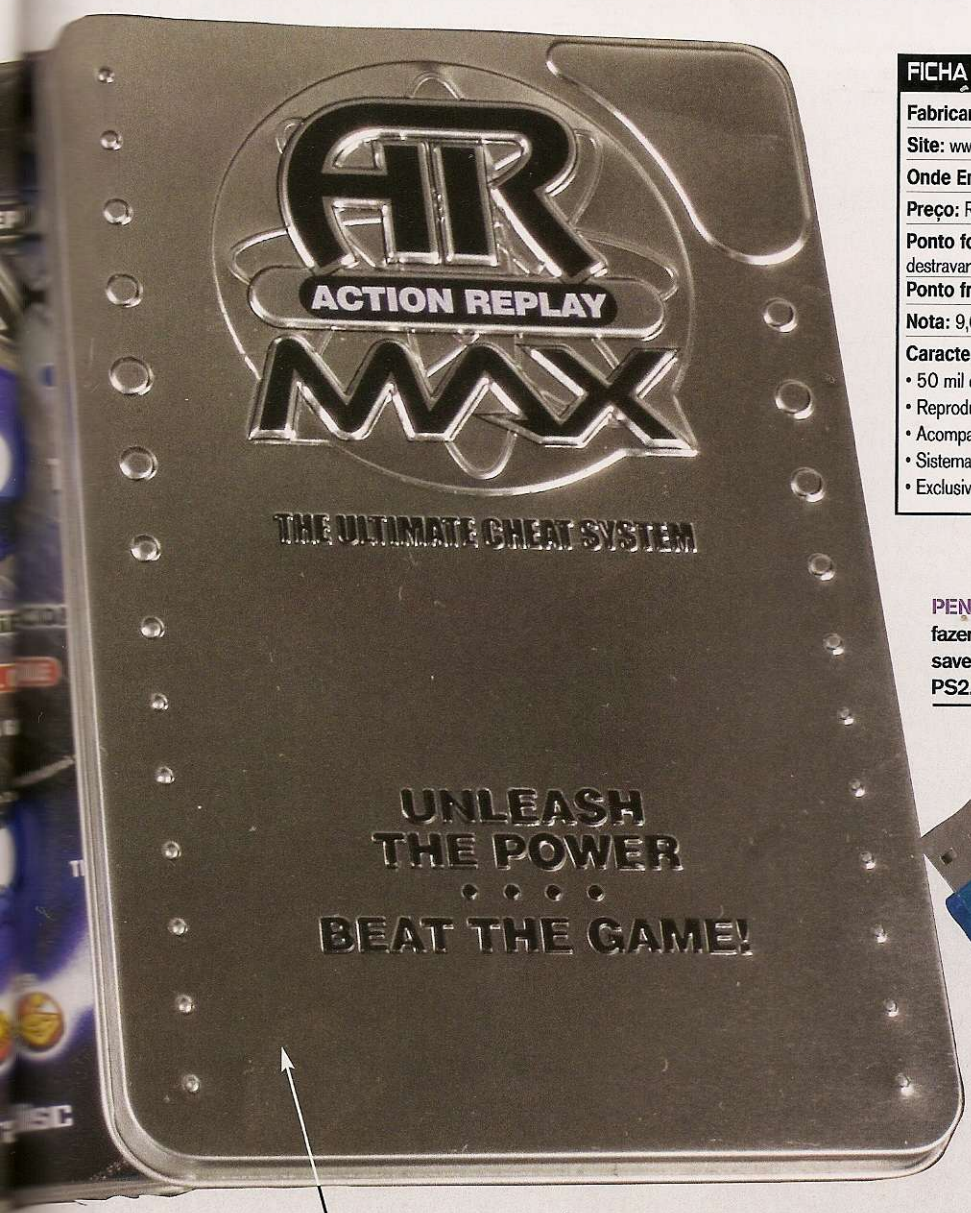
Mais que trapacear, o objetivo do Action Replay é facilitar a vida de quem joga. Por isso, tanto o pacote do PS2 quanto o do PSP vêm acompanhados de programas úteis, para rodar no PC, que facilitam o uso do acessório.

A versão do PS2 traz um programa chamado Media Player. É ele quem faz as conversões necessárias para que suas fotos, músicas e vídeos sejam exibidos pelo videogame. Para deixar o serviço completo, o programa ainda grava tudo em um CD-R. Outros bons recursos do Action Replay incluem o desbloqueio da trava regional do PS2, o que permite que você veja filmes em DVDs de qualquer região, e o sistema de mensagem instantânea, que conecta todos os usuários do produto, como em um MSN.

Já o software do PSP é bem mais simples. Sua principal função é facilitar o gerenciamento de arquivos do portátil, permitindo que você converta vídeos e passe fotos e músicas para o PSP sem se perder naquelas pastas malucas.

Trapacear é permitido

São tantas funções juntas que dá até para esquecer qual é a principal função do Action Replay: trapacear. No PS2, o disco já inclui, de fábrica, 50 mil códigos para os mais variados jogos, e ainda é possível baixar atualizações da lista direto da internet para o seu Memory Card. Quem não tem conexão com a internet no PS2, ainda pode usar um pendrive de 16 MB, incluso. Basta você transferir o arquivo pelo micro para o aparelhinho e colocá-no na porta USB do seu PS2. No PSP, o sistema de trapaças é parecido, mas em vez de códigos, você baixa saves com itens e fases liberadas. Tudo deve ser transferido direto para o Memory Stick Duo de 64 MB que acompanha o pacote.



ARMADURA DE ALUMÍNIO – Programas e acessórios vêm dentro de uma bela e reforçada embalagem

FICHA TÉCNICA (PS2)

Fabricante: Datel

Site: www.datelmaxmemory.com

Onde Encontrar: Eletromil (0xx11) 3362-2306

Preço: R$ 115,00

Ponto forte: Centenas de códigos e funções sem destravar o aparelho

Ponto fraco: Tempo de loading entre os menus

Nota: 9,0

Características

- 50 mil códigos de fábrica
- Reproduz: Divx, MP3 e fotos
- Acompanha um Flash Drive de 16 MB
- Sistema de atualizações simples
- Exclusivo para Playstation 2

PEN DRIVE – O acessório ajuda a fazer a transferência de códigos e saves entre o seu computador e o PS2. Tudo pela porta USB

CONTROLES INCOMUNS

por Leandro Rodrigues

Há jogos que são criativos, outros que são bizarros e alguns que são apenas diferentes. Para cada um deles há um controle especial

DRAGON QUEST VIII SLIME CONTROLLER

Controles temáticos não são novidades, mas esse, inspirado no título *Dragon Quest VIII*, é no mínimo curioso. Baseado no formato do personagem Slime, o inimigo mais banal do jogo, ele tem um formato muito parecido com uma gota. À primeira vista fica até difícil de imaginar como jogar, mas virando-o de cabeça para baixo você percebe que ele é muito parecido com o controle padrão. Mas apesar de a produtora afirmar que ele se adapta perfeitamente na mão, está na cara que segurá-lo é uma tarefa para poucos. Se você é fã e tem grana para arriscar, essa é a sua chance.

CARACTERÍSTICAS

- Suporte exclusivo
- Possui todas as funções de um controle normal
- Disponível nas cores prata e azul
- Exclusivo para PlayStation 2

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Hori
Preço médio: US$ 80
Onde comprar: www.lik-sang.com (Coréia)

SHADOW THE HEDGEHOG CONTROLLER

Continuando a série de controles temáticos, a Sega encomendou à Nuby Technology um clone especial do Dual Shock 2 para a versão dark da sua mascote mais famoso.
O que mais chama a atenção no controle nem é o seu visual, mas sim o tamanho, ligeiramente menor que o do Dual Shock original. Outro aspecto interessante deste controle é o estilo dos botões L2 e R2. Ao contrário dos tradicionais, aqui eles funcionam como se fossem gatilhos.

CARACTERÍSTICAS

- Botões L2 e R2 em formato de gatilho
- Possui todas as funções de um controle normal
- Visual fora de série
- Caixa com edição para colecionador
- Exclusivo para PlayStation 2

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Nuby Technology
Preço médio: US$ 25
Onde comprar: www.gamestop (E.U.A.)

SINGSTAR

Jogos musicais estão virando febre mundial. Prova disso é o sucesso de *Guitar Hero* (veja o review na página 32). De olho nessa onda, a Sony criou a série *Singstar*, muito semelhante ao *Karaoke Revolution*, da Konami. Como no concorrente, no game você canta os maiores sucessos da atualidade e até do passado, visto que um pacote especial com músicas dos anos 80 foi lançado também. Tão interessante quanto o jogo, porém, são os microfones que acompanham o pacote. Isso mesmo, microfones, pois o jogo original inclui um par deles para que se possa cantar em duetos. Ao todo, a série já tem quatro jogos, cada um com gêneros de músicas diferentes.

CARACTERÍSTICAS

- Músicas e clipes originais
- Pacote acompanha dois microfones
- Série já conta com três continuações
- Party, Pop e 80's
- Exclusivo para PlayStation 2

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Sony Computer Entertaiment
Preço médio: 48 libras
Onde comprar: www.amazon.co.uk (Inglaterra)

MICRO UZI GUN

Seus inimigos nos jogos de tiro já podem começar a se esconder, pois a partir de agora a guerra vai ficar feia para eles. Com essa minimetralhadora, você pode liquidar os adversários em segundos. Compatível com todos os jogos de pistolas, a arma conta com um sistema de tiro semi-automático ou totalmente automático e também possibilita o uso de recarga automática, ou seja, ela é ideal para retalhar bandos de adversários sem pensar ou tirar o dedo do gatilho.

CARACTERÍSTICAS

- Funciona com qualquer jogo de pistola
- Disponível em várias cores
- Sistema de tiro e recarga automático
- Compatível com PS1 e PS2

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Cybergun
Preço médio: R$ 120,00
Onde comprar: www.dreamanime.com.br (Brasil)

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

ROCK LASER GAMES

- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

- ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Controle

• R$ 99,00

Matrix - Destravamento

• R$ 199,00

Controle PS2 Original

• R$ 65.00

PlayStation Slim

• R$ 599,00

• Consulte

GameCube Prata

• R$ 499,00

• Consulte

Memory Card Original

• R$ 65,00

(11) 6954.4332 (11) 6631.9979 (11) 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

Pode curtir essas dicas tranqüilo. Não vamos falar pra ninguém que você precisou de uma ajudinha para terminar estes games animais

#

50 CENT: BULLETPROOF
PS2

– Senhas espertas
Durante o jogo, vá ao menu Options, depois em Cheats e entre com um dos passwords abaixo:
Energia ilimitada: ny'sfinestyo
Armas mais poderosas: the hub is broken
Zerar o contador de mortes: workout
Vídeo Tony Yayo So Seductive: yayoshome
Vídeo My Buddy: sayhellotomylittlefriend

A

AEON FLUX
PS2

Escreva os códigos no menu Cheat e divirta-se:
Invencibilidade: TRIROX
Recarregar energia: HEALME
Energia ilimitada para Aeon: CLONE
Power Strike Combo ilimitado: LCVG
Colete infinito: FUG
Tiro mortal: BUCKFST
Todos os slides do game: PIXES
Escalar tudo que é possível: CUTIONE
Action Movie 1 habilitado: BAGMAN
Action Movie 2 habilitado: UKGAMER
Missões detonadas ficam disponíveis: BAYOU
Jaqueta-bomba: JACKET
Roupa Revelation: ARMS
Roupa de guerra: BLUR
Roupa de Monica: CLOTHES
Roupa de astro: GRAY
Roupa da senhora Goodchild: WHITE

C

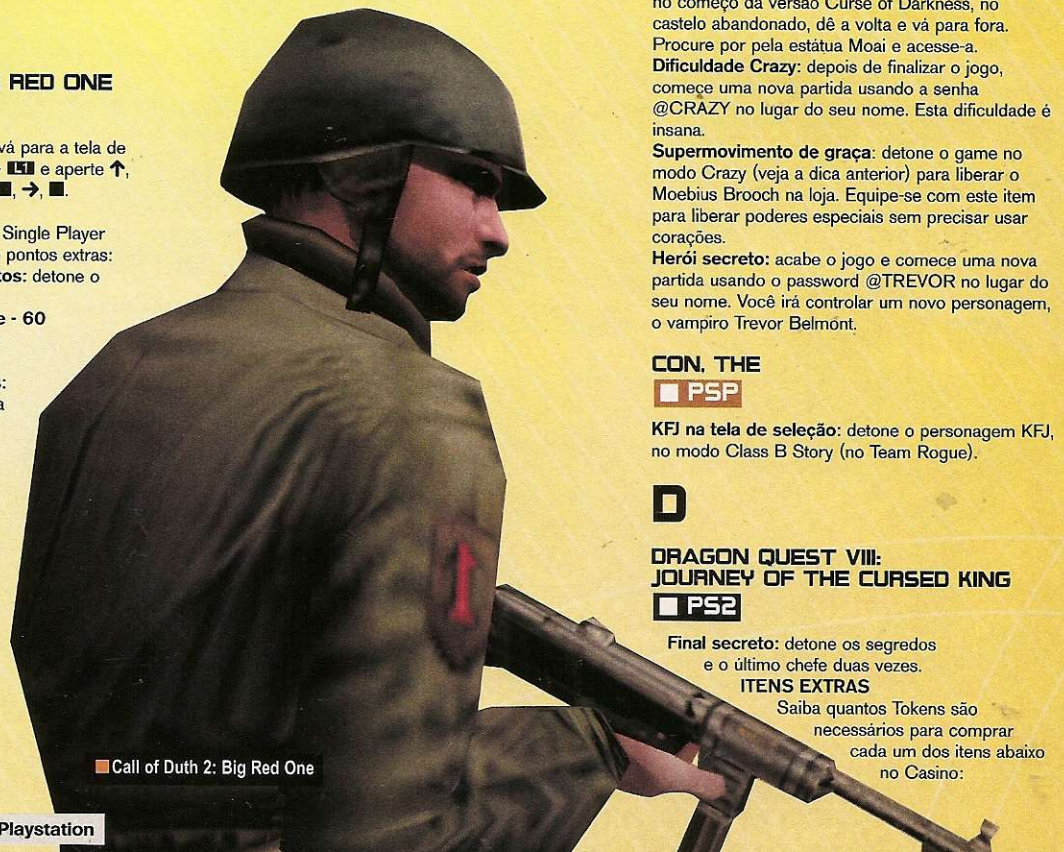
CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE
PS2

Todas as missões liberadas: vá para a tela de seleção de fases, segure R1 + L1 e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ■, →, ■, →, ■.

– Consagrações e pontos
Detone as missões a seguir no Single Player para conseguir consagrações e pontos extras:
Completed Training - 50 pontos: detone o Basic Training.
Veteran of Crossing the Rhine - 60 pontos: finalize o Crossing the Rhine, na dificuldade Veteran.
Veteran of D-Day - 60 pontos: complete as fases do D-Day, na dificuldade Veteran.
Veteran of El Alamein - 60 pontos: acabe com todas as missões do El Alamein, na dificuldade Veteran.
Veteran of Fortress Stalingrad - 60 pontos: vença as missões do Fortress Stalingrad, na dificuldade Veteran.
Veteran of Hill 400 - 60 pontos: detone o Hill 400, na dificuldade Veteran.
Veteran of Rommel's Last Stand - 60 pontos: finalize as missões do Rommel's Last Stand, na dificuldade Veteran.

■ **ESTILOSA** – Quando Aeon (de *Aeon Flux*) não está fazendo acrobacias, ela passa fogo nos toscos

Veteran of Stalingrad '42 - 60 pontos: complete o Stalingrad '42, na dificuldade Veteran.
Veteran of The Battle for Caen - 60 pontos: vença todas as fases do The Battle for Caen, na dificuldade Veteran.
Veteran of The Tank Squadrons - 60 pontos: acabe com as missões do The Tank Squadrons, na dificuldade Veteran.
Veteran of the Winter War - 60 pontos: complete o Winter War, na dificuldade Veteran.
War Hardened - 200 pontos: finalize o game na dificuldade Hardened ou Veteran.
Won the War - 150 pontos: detone o jogo em qualquer nível de dificuldade.


■ Call of Duth 2: Big Red One

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS
PS2

Modo Boss Rush: após detonar o game e vencer o chefão secreto, entre na Warp Room e confira o novo modo que surgiu.
Modo Sound: após vencer o chefão do modo Boss Rush (veja a dica anterior), uma caixa de música aparece na Warp Room. Acesse-a para escutar todos os sons e músicas do game.
Muito dinheiro e energia: para conseguir fazer esta dica, você precisa do save game do Castlevania anterior, o Lament of Innocence. Logo no começo da versão Curse of Darkness, no castelo abandonado, dê a volta e vá para fora. Procure por pela estátua Moai e acesse-a.
Dificuldade Crazy: depois de finalizar o jogo, comece uma nova partida usando a senha @CRAZY no lugar do seu nome. Esta dificuldade é insana.
Supermovimento de graça: detone o game no modo Crazy (veja a dica anterior) para liberar o Moebius Brooch na loja. Equipe-se com este item para liberar poderes especiais sem precisar usar corações.
Herói secreto: acabe o jogo e comece uma nova partida usando o password @TREVOR no lugar do seu nome. Você irá controlar um novo personagem, o vampiro Trevor Belmont.

CON, THE
PSP

KFJ na tela de seleção: detone o personagem KFJ, no modo Class B Story (no Team Rogue).

D

DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING
PS2

Final secreto: detone os segredos e o último chefe duas vezes.
ITENS EXTRAS
Saiba quantos Tokens são necessários para comprar cada um dos itens abaixo no Casino:

FAROESTE DE RESPEITO – Se você ainda não conhece *Gun*, não sabe o que está perdendo. O review completo do jogo saiu na edição nº 83

– Pickham
Magic Water: 100 Tokens
Silver Platter: 500 Tokens
Agility Ring: 1.000 Tokens
Titan Belt: 1.500 Tokens
Rune Staff: 3.000 Tokens
Platinum Headgear: 5.000 Tokens
– Baccarat
Prayer Ring: 1.000 Tokens
Spangled Dress: 3.000 Tokens
Saint's Ashes: 5.000 Tokens
Falcon Blade: 10.000 Tokens
Gringham Whip: 200.000 Tokens
Liquid Metal Armor: 50.000 Tokens

G

GETAWAY: BLACK MONDAY, THE

PS2

– Agente trapaceiro
Entre com os comandos durante o vídeo de introdução, antes da tela do menu principal.
Energia em dobro: ↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ●, ↓
Silenciador: ↑, ↓, ←, →, ▲, ↑, ↓, ←, →, ■

GETAWAY – Com estas dicas, fica fácil fugir

GTA: LIBERTY CITY STORIES

PSP

SEGREDOS NA RAÇA
– Roupas
'King' Jump Suit: complete todas as missões da história.
Cluckin' Bell: complete o Level 5 no minigame SlashTV (Portland).
Hero: complete todas as missões da gangue Avenging Angels (Shoreside Vale).
Underwear: realize um Unique Jump.
– Veículos
Angel especial: complete todas as missões da gangue Avenging Angels (Portland).
Bickle '76: leve 100 passageiros no minigame Taxi Driver.
Hellenbach GT: complete o Level 4 no minigame Car Salesman (Portland).
Landstalker especial: complete o Level 12 do minigame See The Sight Before Your Flight (Shoreside Vale).
PC-J600: complete a lista de veículos da empresa Love Media (Stauton Island).
Rhino: complete 100% do jogo.
Sanchez especial: complete os dez percursos no minigame Bumps & Grinds' (Portland).
V8 Ghost: complete a lista de veículos da empresa Love Media (Stauton Island)
– Grana
Dinheiro na loja Capital Autos: complete o Level 6 no minigame Car Salesman (Portland).
Dinheiro na loja Hogs & Cogs: venda 40 motos (dez de cada tipo) no minigame Bike Salesman (Stauton Island).
Dinheiro nos esconderijos: colete 100 Hidden Packages
Quatro vezes mais dinheiro no ferro-velho: consiga 20 pontos no minigame Scrapyard Challenge (Portland)
– Energia e colete
150 pontos de armadura: complete o Level 12 do modo Vigilante.
25% a mais de energia: complete o Level 10 do modo Noodle Punk (Portland)
25% a mais de energia: complete o Level 10 do modo Well Snacked Pizza (Staunton Island).
Armadura nos esconderijos: colete 30 Hidden Packages.
– Habilidades especiais
Corrida infinita: complete o Level 12 do minigame Paramedic.
Liberdade grátis: complete todas as missões da gangue Avenging Angels (Stauton Island).
Munição infinita: complete 100% do jogo.
Personagem à prova de fogo: complete o Level 12 do minigame Firefighter.
– Armas
Lança-chamas: colete 80 Hidden Packages na cidade.
M4: colete 60 Hidden Packages.
M60: complete todos os Rampages.
MP5: colete 40 Hidden Packages.
Pistola: colete 10 Hidden Packages.
Python: colete 50 Hidden Packages
Lança-foguetes: colete 90 Hidden Packages por todo o cenário
Shotgun: colete 20 Hidden Packages
Rifle Sniper: colete 70 Hidden Packages

GRETZKY NHL '06

PS2

– Senhas destruidoras
No menu principal, selecione Features, depois Gretzky Challenge e por último Unlockables. Aperte START para acessar um menu de trapaça e entre com um dos códigos abaixo:
Todos os uniformes básicos: NNIADOUAMFM
Todos os uniformes secundários: DLEONG ARE
Todos os Wayne Gretzkys: TEH ESATGRTE NOES
Big Boards: LAL ABRAOD
Jogadores grandes: ARGLE NI RAGECH
Jogador não se cansa: EFDTAFEACIN
Modo Perfect Aim: TADHRE TEH EDNELE
Modo Perfect Slap Shots: SAPL TATH CUKP
Robô Enforcer Model-44 liberado: OBOR SKHECC
Jogadores nanicos: IGHTMY UOSEM
Vídeo do Stanley Cup Championship: VINIOS FO LYRGO

GUN

PS2

– Segredos do Velho Oeste
Saiba como liberar cada um dos itens extras do game:
Rifle .69 Ferguson: detone Hollister.
Saia Apache: complete todas as Hunting Missions.
Espada da cavalaria: acabe com Reed.
Dual Peacemakers: finalize Hoodoo Brown.
Dentes de prata: complete todas as Pony Express Missions.

I

INCREDIBLES, THE

PS2

– Códigos incríveis
Pause o game, selecione a opção Secrets e escreva um dos códigos (alguns funcionam somente em fases específicas)
Energia recarrega constantemente: PinkSlip
Seleção de fases: SpringBreak
Recarregar 25% da energia: UUDDLRLRBAS
Créditos finais: YourNameInLights
Incredi-points ilimitados: Showtime
Supervelocidade e mais poder: McTravis
Jogo rápido: SassMode
Modo Battle: RotAlDalg

TOUPEIRA – Ele só apareceu no fim do filme *Os Incríveis*, mas já pode ser derrotado no PS2

Jak X: Combat Racing

Modo cabeção: Einsteinium
Modo cabecinha: DeEvolve
Cores mais vivas e brilhantes: EMode
Destruir inimigos e itens próximos: SmartBomb
Jogo fácil: BoaPlace
Supersoco: Kronos
Vídeo de introdução: Hi
Personagem em câmera lenta: BWTheMovie
Objetos com cores diferentes: DiscoRules
Desligar todos os truques: TheDudeAbides

J

JAK X: COMBAT RACING

PS2

– Personagens secretos
Saiba como liberar novos pilotos jogando no modo Adventure:
G.T. Blitz e Kiera: detone o jogo.
Daxter: jogue cinco horas e pague 50.000 orbs no Secrets Shop
Klever: vença a corrida Beachfront Drive.
Rayn: detone o Blue Cup.
Razer: vença a corrida Northern Tour.
Pecker: jogue 10 horas e pague 60.000 orbs no Secret Shop
Sig: detone a competição Spargus City Death.
UR-86: detone Kras City na qualificação.

COMO? – Isso mesmo. Jak, famoso pelos jogos de plataforma, agora participa de corridas

M

MATRIX: PATH OF NEO, THE

PS2

Code Breaker: complete o game finalizando todos os treinamentos.
Dificuldade The One: finalize o primeiro estágio sem morrer.
Invencível: detone o jogo usando a dificuldade The One (veja a dica anterior).
Energia de vampiro e armas poderosas: detone o jogo na dificuldade Easy.
Todas as armas com munição ilimitada: detone o game na dificuldade Normal.
Energia ilimitada e desviar das balas: finalize o jogo no Hard.

MEDIEVIL: RESURRECTION

PSP

Invencibilidade e todas as armas: segure R durante o jogo e aperte ↓, ↑, ■, ▲, ▲, ●, ↓, ↑, ■, ▲. Um menu secreto irá aparecer mostrando as duas opções de trapaça.

DO BEM – Com invencibilidade, *Medievil* fica fácil demais. Assim até perde a graça...

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

PS2

– Truques da madrugada
No menu de opções, vá para a opção Cheat Codes e entre com os passwords para liberar itens e segredos:
Veículo cromado: haveyouseenthisboy
Cabeça de caveira: getheadn
Homem da neve: getheadm
Todas as cidades no Arcade: crosscountry
Agro: dfens / **Zone:** allin
Cidades Atlanta e Detroit: roadtrip
Sem danos no seu veículo: ontheroad
Smile amarelo: getheadj

MORTAL KOMBAT TRILOGY

PS1

– Trapaça sangrenta
No menu de opções, segure ao mesmo tempo L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ até a tela tremer e marque a pergunta em verde que aparece. Novas opções aparecem: um único botão para fazer Fatalities, recuperação de energia, danos normais para os chefes, baixos danos e agressor instantâneo. Para aproveitar melhor a opção "um único botão para fazer Fatalities", use os botões para cada uma das finalizações:
■: Brutality, ✖: Babality
▲: Fatality 1, ●: Fataliy 2
R2: Animality, R1: Friendship
– Mais truques
Personagens clássicos: para escolher os lutadores dos dois primeiros MK, selecione o personagem e segure SELECT antes de concluir a escolha. Isso funciona somente com Rayden, Kano, Jax e Kung Lao.
Seleção de estágios: na tela de escolha dos lutadores, selecione Sonya e pressione rapidamente ↑ + START para trocar as arenas.
Jogue como Chameleon: na tela de escolha dos lutadores, selecione algum ninja homem e segure ← + R1 + R2 + ■ + ▲ até a disputa começar.

P

PSYCHONAUTS

PS2

– Trapaças da cuca
Pressione os comandos durante o jogo:
Invencibilidade: ●, R2, ●, ●, ▲, L2
Todos os upgrades: L3, R3, L3, R2, ●, R2
Energia completa: L3, R2, R2, ●, ✖, R3
Todos os poderes: ●, ●, ▲, R2, L3, ▲
Todos os itens: R3, ●, R2, R2, L3, ▲

R

RESIDENT EVIL 4

PS2

Tela principal diferente, lança-foguetes ilimitado, modo Mercenaries, Matilda, Movie Borwser, dificuldade Professional, modo Seperate Ways e roupas especiais para Leon, Ada e Ashley: complete o game uma vez.
Novo colete para Ashley, roupa de gângster para Leon, máquina Chigaco: detone o modo Seperate Ways
P.R.L 412: vença o modo Professional.
– Modo Mercenaries
Detone um estágio com um determinado número de estrelas para liberar personagens e uma superarma:
Personagem Ada: finalize o nível Pueblo com quatro estrelas de ranking.
Personagem Albert Wesker: vença o Waterworld com quatro estrelas.
Personagem Hunk: detone o Commando Base com quatro estrelas.
Personagem Jack Krauser: detone o Castle com quatro estrelas.
Bazuca no jogo normal: consiga cinco estrelas com todos os personagens e em todas as fases.

ATIRA, PÔ! Com foguetes ilimitados, Leon não precisa ficar dando porrada nesses caras

ROLL AWAY

PS1

– Trapaças da esfera
Faça as dicas a seguir durante a partida:

Fase secreta: ▲, ↑, ▲, L2, L1, L2, ■, ✖
Fundo xadrez: L1, ●, ←, →, L2, →, R2, R2
Invencibilidade: →, ↓, L1, R2, R1, ●, ▲, ■
Modo tontura: →, ●, L2, ●, R1, ●, ■, ●
Tempo extra no Time Trial: ●, L1, ▲, ▲, ●, ✖, ▲, ↓

S

SHADOW THE HEDGEHOG
PS2

Modo Expert: Consiga 71 ranking A.
Finais: vença todos os seis estágios do modo Story e veja os finais alternativos do game.
– Veículos secretos
Encontre as cinco chaves de cada fase para liberar novos veículos:
Air Saucer 1: fase Lava Shelter
Air Saucer 2: fase Central City
Air Saucer 3: fase Air Fleet
Armoured Car: fase Westopolis
Black Arm's Vehicle 1: fase Glyphic Canyon
Black Arms' Vehicle 2: fase Sky Troops
GUN Vehicle: fase Lost Impact
Milatary Vehicle: fase GUN Fortress
Tank Cannon 1: fase Iron Jungle
Tank Cannon 2: fase Prison Island
Warp Hole: fase Digital Circuit

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
PS1

– Caiu na teia
Modo Debug: DRILHERE
Seleção de fases: NONJYMNT
Vidas ilimitadas: SUPERGOD
Todas as roupas: WASHMCHN ou SPDRHIST
Todas as galerias: DRKROOM
"Training challenges": CEREBRA

Modo cabeção: ALIEN
Modo pé gigante: STACEYD
Modo What if?: VVISIONS
Programadores: VVHISCRS

SOUL CALIBUR 3
PS2

– Ilustrações extras
Saiba como liberar novas ilustrações no Valeria's Shop:
Arte publicitária 1: vença o Tournament in the World Competition ou participe de 1.500 batalhas.
Arte publicitária 2: detone o League Tournament in the World Competition ou participe de 1.500 lutas.
Arte publicitária 3: acabe o Tournament in the World Competition três vezes consecutivas ou participe de 1.500 batalhas.
Coleção de arte 1: termine o Chronicles of the Sword ou participe de 700 batalhas.
Coleção de arte 2: finalize todas as missões do Soul Arena na dificuldade Hard e conseguindo a melhor pontuação. Como alternativa, participe de 800 lutas.

PRA MACHO – Em *Soul Calibur* só ganha prêmio quem consegue terminar o game na raça

A Maior e Melhor Loja do Brasil
Garantimos o Melhor Preço !
Video Games - Jogos - Acessórios
Assistência Técnica Especializada
TUDO EM ATÉ 20x
Disk Games
Desde 1992
Atendimento de Seg. á Sex. 9 Hs. às 19 Hs. / Sábado 9 Hs às 18 Hs.
Visite Nosso Site
www.diskgames.com.br
Av. Alberto Sarmento, 725
CEP 13070-711 Campinas / SP
TeleVendas
(19) 3242-0541
XBox
Game Cube
Lançamento
PlayStation 2
Nintendo DS
PSP Sony

por Leandro Rodrigues

Os jogos mudam, mas as trapaças continuam as mesmas. Consiga toda a energia, munição e itens que quiser com o auxílio do GameShark

#

50 CENTS: BULLETPROOF

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
9822CAA1 7836E9AB
Energia infinita
283980AE 0B13F9AE
28398073 DB13F9D8
Colete infinito
28392CD8 0BA57AF7
28392C0C DBA57A6F
Munição infinita
280AB503 0CA57A65
Grana no máximo
2816ED40 01A3F935
2816EDD8 F782A03E
2816EDED 6D4704A5
2816EDD0 A1D0E877
2816ED0C 0C16162F
28072D88 78426965
28072D2B 0CA57A65
Destrave todas as trapaças
285511A0 0296AC56
18551188 0CA5AC56
08551134 0CA57A56
Destrave todos os vídeos
48552FE6 0CD07A56
1476EBC2 0CA57A65
18552F2D 0CA5AC56

A

AEON FLUX

PS2

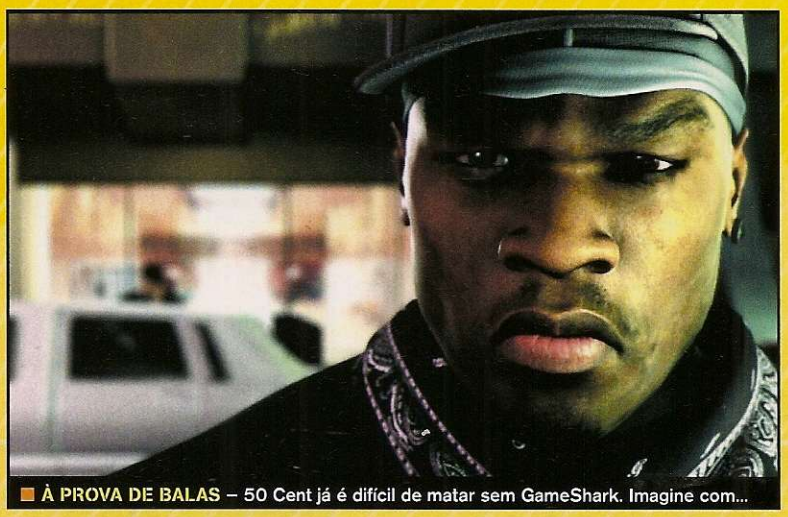
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
985E4601 78226DBA
Energia infinita
282B7582 DBA56966
Munição infinita
28356C86 0CA57A65
Destrave todas as trapaças
287B9815 948C883E

B

BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
980B46A0 78D03584
Energia infinita
1877F486 0CA52C0E
Dinheiro infinito
287AF3A0 1CD1A03E
Itens infinitos
280D2601 6F6D7A65
Energia no máximo
1877F420 0CA52C0E
Level no máximo
187AF3FF 0CA57A4F
Experiência no máximo
187AF32B 0CA57A4F
Todos os itens
280D049C 0C6D6902
280D2640 6F157A4F
280D26D8 F8AA7AF1
280D26ED 68F17A65



À PROVA DE BALAS – 50 Cent já é difícil de matar sem GameShark. Imagine com...

C

CASTLEVANIA - CURSE OF DARKNESS

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
985A76E0 78D2105A
Energia infinita
58B44A19 0CA57A6F
59290225 0CA57A65
Experiência no máximo
285FE0FF 6FD9E4F6
Ouro no máximo
18B52C72 0CA5883E
Todas as armas
48B436E6 0C957A56
5987E5C2 0CA57A56
Todos os acessórios
48B4F3D6 0C227A56
5987E5AB 0CA57A56

Armas, energia e ouro infinitos em Castlevania? Quem é você? Drácula?

D

DESTROY ALL HUMANS!

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
9803AB88 78C9D7BE
Escudo infinito
28309565 D0E57AD3
283095DE DB447A22
Concentração infinita
2816ED40 01E2AA7C
2816EDD8 B1C37A65
2816EDED A1FB6323
2816EDD0 DBA57AF1
2839DD2B A1426965
Todas as armas
2824CC0A 0CA57A56
Mate todos inimigos com um tiro
2816ED65 46B6F861
2816ED6F CF167A56
2816EDF1 46966961
2816EDF2 F8AA7AF1
28309572 784269F2

F

FANTASTIC FOUR

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
980C4664 78A70ED0
Energia infinita
2816ED40 789BC720
2816EDD8 0CD0690C
2816EDED A1FB984A
2816EDD0 68F17A6C
2839816D A1426965
Poderes cósmicos infinitos
2816ED0C 0CCA1402
2816ED72 A93A7A71
2816EDA1 F8AA7AF1
2816ED78 683A7A65
2801B065 0C1C1402

O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele, é possível conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes, atravessar paredes e muitos outros truques que seriam impossíveis sem o equipamento. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica de seu GameShark (aquela tela que aparece quando ele é ligado junto com o console). O acessório existe em vários modelos e tipos, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Os truques desta seção foram criados somente para os GameSharks e podem não funcionar em acessórios similares, como o Action Replay e o Exploder. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte antes as dicas abaixo:

Dicas obrigatórias:
- Sempre que houver um Código Mestre para um jogo, carregue-o no aparelho antes de digitar os outros truques.
- Os truques publicados funcionam somente nos GameSharks das marcas InterAct ou MadCatz.
- Os acessórios similares não são 100% compatíveis com as trapaças.
- Carregue somente uma trapaça por vez ou o game poderá travar.
- Boa parte dos truques não funciona a partir de savegames. Inicie sempre um novo jogo quando carregar os códigos do GameShark.
- Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos, inclusive games modificados, por isso, verifique a autenticidade dos seus jogos.

Desde a aquisição dos direitos de produção do GameShark, em março de 2003, pela americana MadCatz, o acessório de trapaça se tornou o produto mais difícil de encontrar nas lojas de games e importadoras nacionais. Infelizmente, isso gerou uma procura muito grande pela versão pirata do GS, que não é totalmente compatível com os jogos do PS2. É possível comprar a versão mais recente do acessório de trapaças do PS2 (GameShark 2 versão 5.0) por cerca de US$ 30 em algumas das lojas virtuais (nos EUA) que listamos abaixo:

- Amazon: www.amazon.com
- BestBuy: www.bestbuy.com
- EBGames: www.ebgames.com
- Mad Catz: www.madcatz.com

2801B001 7842696F
Vidas infinitas
2816ED65 6F157AB1
2816ED6F 7CAC654D
2816EDF1 F8AA7AF1
2816EDF2 BBE8A42F
280DD266 784269F2
Destrave todos os upgrades
2816ED03 FBE47A65
2816EDF7 F7DFAC3E
2816ED54 F8AA7AF1
2816ED01 6DE47A65
28087878 784269F1
Destrave todas as fases
0828E454 0CA57AD3
Destrave todos os bônus das fases
0828E41B 0CA57A56
1828E443 0CA5AC56
Destrave todos os extras
0828E494 0CA57A3E
2828E476 948C883E
0828E464 0CA57A3E

FATAL FRAME 3: THE TORMENTED

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
980440F1 7826E7B7
Energia infinita
282854A1 0CA56001
Pontos de foto infinitos
28285582 0C363E9B
Todos os equipamentos
28245588 0296AC56
2824552B 0296AC56
082455FF 0CA57A56
Todas as lentes
082455F4 0CA57A56
182455DD 0CA5AC56
2824553A 0296AC56
182455AF 0CA5AC56
Todas as lentes no level 3
08245504 0CA57A0F
18245546 0CA5E40F
282455DE F842E40F
08245557 0CA57A0F
Todos os itens-chave
28312FED 6F367A56
28312F0C 68957A65

G

GAUNTLET: SEVEN SORROWS

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
9809B651 78D00EAD
2816ED40 83C67A65
2816EDA1 F8AA7AF1
28299862 78426965
Energia infinita
2816EDD8 01965B05
2816EDED 845672A9
Ouro infinito
2816ED65 0196CC37
2816ED6F F7561265
2816EDF1 8496E4F7
2816EDF2 F8AA7AF1
2816EDCF 0C13652F
282D1982 784269F2
Vidas infinitas
2804E18B 0CA57A65

H

HARVEST MOON

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
9809CDE6 782241AF
Ouro infinito
29522422 0C8C883E

I

INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
982697ED 78EADC43
Energia infinita
2816ED0C 8B2DA703
2816ED72 F8AA7AF1
2816EDA1 642DA7F2
28050457 7842696F
Destrave todos os extras
280A3740 FBB97A65
280A37D8 6F157A65
280A37ED F8AA7AF1
280A37D0 7CF17A65

INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER, THE

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
980BB3B6 78D05E28
Destrave todas as missões
2816ED40 FB2D7A72
2816EDD8 F7567A71
2816EDED 6D2D7A72
2816EDD0 A1387CBB
2816ED0C FBD97A72
2821945A A1426965

VIDA INFINTA – Pra encarar este monstrão é uma boa

N

NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIES REVENGE, THE

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
980E1CB1 78D0F376
Energia infinita
28004EDE 83F19764
28004E93 0CA57A65

P

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
980AF40C 78D0282D
2816ED03 F8AA7AF1
2816EDF7 2C167A6D
2859380C 78426965
Energia infinita
2816EDED 83B5A766
2816EDD0 84B5855A
Areia do tempo infinita
2816ED0C 6F967A6A
2816ED72 84B597F1
Arma secundária infinita
283EDD7C 0CA57A65
Energia no máximo
2816ED40 6F96AC65
2816EDD8 84B5A766
Créditos de areia no máximo
28B35568 0C517867
Destrave todos os poderes
2816EDA1 6F967A3E
2816ED78 84B5DB3A

PSYCHONAUTS

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Invencibilidade
282C1055 0CA57A95
282C10FB 0CA57A65
(Segure L1 + R1 e aperte L2)
Todos os upgrades de poderes
282C107C 0CA57AC5
282C1068 0CA57A65
(Segure L1 + R1 e aperte R2)
Energia no máximo
282C102E 0CA57A06
282C10A9 0CA57A65
(Segure L1 + R1 e aperte ●)

R

RESIDENT EVIL 4

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
983F58D0 78261924
Munição infinita
2808CDFB 0CA57A65
Granadas infinitas
280B0565 0CA57A65
Energia infinita (Leon)
2800E87C 83565CF1
2800E868 A9F1F722
D85F35E8 0CA1083E
2800E86D 68F1F78A
D85F35E8 0CA5083E
2800E86D 6834F78A
(Aperte L1 + L2 + R1 + R2 para se matar caso fique preso)
Energia infinita (Ashley)
2800E8B6 83565CF1
2800E819 A9F1F70A
28069AF2 0CA57A65
D85F35E8 0CA1083E
2800E80A 68F1F7EB
D85F35E8 0CA5083E
2800E80A 6834F7EB
(Aperte L1 + L2 + R1 + R2 para se matar caso fique preso)
Energia no máximo (Leon)
18585782 0CA5E7AF
Energia no máximo (Ashley)
18585773 0CA5522E

S

SPARTAN TOTAL WARRIOR

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
98399674 78FBEA6C
Energia infinita
2816ED40 D2B977A0
2816EDD8 68418505
2816EDED F8AA7AF1
2816EDD0 0CD02CD1
2821E6E6 78426965
Raiva infinita
285F8F65 6F152C03
285F8F6F F8AA7AF1
285F8FF1 6D1B7AF2
Flechas infinitas
282A37FF 0CA57A65
282A54AF 0CE514F8

T

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
985FA8E9 7822EABD
2816ED0C 01FB7AE4
2816ED62 F8AA7AF1
282E8C93 A142696F
Destrave todos os filmes
2816EDF1 21A79A03
2816EDF2 B2500865
2816EDCF 60A79A03
Especial infinito
2816ED40 6F96E29C
2816EDD8 F8AA7AF1
2816EDED 84567A3A
282B7978 6F157A56
282B7903 78426965
282B79F7 84F17A7C
Tempo infinito
D8674234 0CA5B13E
282897E9 0CA57A65
D8674234 0CA59A3E
282897E9 0CAC14F8
(L1 pára e L3 recomeça)
Destrave todos os personagens
2816ED72 21A79A93
2816EDA1 01960865
2816ED78 0256F81C
2816ED03 60A79A93
2816EDF7 21A79AE9
2816ED54 01967A56
2816ED01 F75688D5
2816ED65 0256F81C
2816ED6F 60969AE9
Destrave todas as trapaças
2816ED37 21A79A03
2816EDA5 B2507AA6
2816ED3A 60A79A03
2816EDAF A4A79A6C
2816EDB1 B250DA65
2816EDDE C5A79A6C
2816ED57 A4A79AE8
2816EDE6 B2507A7B
2816ED93 C5A79AE8
2816EDE9 A4A79A1F
2816ED51 B2507AF2
2816ED2D C5A79A1F
2816EDAE 21A79A54
2816ED82 B2507A6F
2816ED73 60A79A54
Grana no máximo
28C8C7A9 1CD1A03E
Todas as habilidades
282627F9 0CFC6902
282627E0 6F157A56
28262786 6DF17A0C
Multiplique combos por 16 mil
282B0164 01969CDD
282B1001 01969CDD

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
9851D8A1 789287B7
Energia infinita (você)
283EA2D4 646D7A03
Energia infinita (carro)
2858F67C F8AA7AF1
2858F668 0CA57A65
Munição infinita
28385568 0CA57A65
Destrave todos os casos
2816ED40 FBAC7A2B
2816EDD8 F7D97A56
2816EDED F8AA7AF1
2816EDD0 6DAC7A2B
283AB3F2 78426965

Só não aproveite as areias do tempo infinitas para voltar à época em que não existia GameShark

METAL GEAR

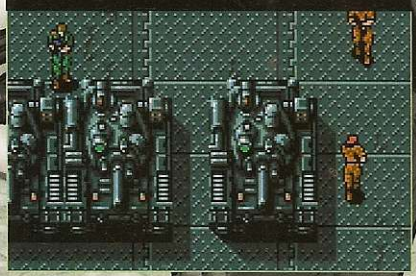
A história da maior série de espionagem do PS2 contada por seus jogos

METAL GEAR

O game de estréia de Hideo Kojima foi lançado em 1987 para MSX2, um computador jurássico, e já trazia elementos furtivos que se tornariam marca registrada da série. Foi posteriormente lançado também para NES, PC, Commodore 64 e celular.

METAL GEAR 2: SOLID SNAKE

O segundo título da série saiu para MSX2 em 1990, ganhando outra versão (para celulares) só 14 anos depois. No recente lançamento de *MGS3: Subsistence* do PS2, este jogo pode ser encontrado como bônus.



METAL GEAR SOLID

A primeira vez que a palavra Solid apareceu em um game da série foi em 1988, no PS1. E este também foi o título que inaugurou a narrativa cinematográfica, atual marca da série. O jogo também saiu em versões para GameCube e para o PC.

MGS 3: SNAKE EATER

A maior obra-prima de Kojima, segundo a imprensa de games, chegou às lojas no final de 2004. Snake retoma a função de protagonista em uma trama que envolve a Guerra Fria. O jogo ainda é considerado por muitos o melhor do PS2.

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Snake vira coadjuvante e Raiden ganha o papel principal. Os fãs reclamaram, mas mesmo assim *MGS2* foi sucesso em 2001, quando saiu para PS2. O jogo ganhou até uma versão com vídeos de bastidores, chamada *The Document of Metal Gear Solid 2* (PS2).

O QUE VEM POR AÍ

- METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS (PS3)
- METAL GEAR SOLID PSP (PSP)

ENQUANTO ISSO, NO PSP...

METAL GEAR AC!D

Card game baseado no universo de Snake e lançado em 2004.

METAL GEAR AC!D 2

Mais cartas e itens nesta seqüência. O jogo saiu no final de 2005.

Não importa a plataforma. Se rodar jogo, a gente detona!

- Superpôster com a história dos videogames

- Novo formato: mais prático e fácil de usar

Já nas bancas!

Se preferir, compre pelo telefone 0800 55 76 67 ou no site www.europanet.com.br

PLAY SHOP

Anuncie nesta seção e divulgue seus produtos para mais de 480.000 leitores gamemaníacos. Ligue para a Publicidade:

(11) 3038-5090 • (11) 3038-5094 • (11) 3038-5103 • (11) 3038-5084 • (11) 3038-5082

HOUSE GAMES
TUDO PARA O SEU VIDEOGAME
COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA
FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 15X*
3326-0045
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO
WWW.HOUSEGAMES.COM.BR HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM
Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

KOMBAT GAMES
VÍDEO GAMES - Lojas 1 e 2
PlayStation.2 Dreamcast GAMECUBE NINTENDO 64
Enviamos via sedex para todo o Brasil
JOGOS
Assistência Técnica para Vídeo Games
Venda de Aparelhos e Acessórios para Vídeo Games
REDE SHOP Diners Club International Maestro MasterCard VISA VISA Electron
Loja 1: Rua Santa Ifigênia, 260 – Box 14 – Centro – SP • Fone / Fax: (11) 3331-1934 / 3337-3941
Loja 2: Rua Santa Ifigênia, 364 – Loja 02 – Sta. Ifigênia – Centro – SP • Fone: (11) 3337-6238

BITS GAMES
www.bitsgames.com.br
bitsgames@bitsgames.com.br
Video Games e Acessórios em Geral, Aluguel, Assistência Técnica e vendas
Rua: Carijós, 424 (Praça 7) - 9º andar - Centro
(31) 3271-9537 / 3271-9484 / 3271-9414 / 3271-9423

CYBER GAMES
Assistência Técnica e Acessórios
(11) 6702-4049
(11) 8376-9644
e-mail: marcialopes@scorp.com.br
Av. Morais Costa, 16 – Sala 04
Vila Industrial – São Paulo – SP

Front Games
Promoção de jogos para Paystation 1 e 2, mais de 2000 títulos.
Peça sua lista
Sedex para todo Brasil
frontgames2002@hotmail.com
Tel.: (0xx11) 9778-9586

BRASILCURSOS.COM.BR
CURSOS DE MANUTENÇÃO EM VÍDEO-GAMES:
TREINAMENTOS A DISTÂNCIA OU PRESENCIAIS
Venda de peças de reposição para vídeo-games
FONE: (61) 3202-8792 ou 8433-9594
site: www.brasilmodchip.com.br

ANTRAX GAMES
COMPRA - VENDE - TROCA - FINANCIA
FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X P/ TODO BRASIL
*aprovação do crédito pelo telefone.
ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GERAL.
SEDEX P/ TODO BRASIL
PSTWO SLIM - MODEM
2 CTR. ORIGINAIS
MEMORY CARD + 1 JOGO
R$ 899,00
(11) 6694-5177
(11) 6693-6062
www.antrax.bpg.com.br
R. HERVAL, 1220 - TATUAPÉ - SP

O prazer de jogar Vídeo Game

Jogos • Acessórios
Tudo para o seu Vídeo Game
Assistência Técnica em Geral

ZIZI GAMES
Tel.: (11) 3331-8184
Rua Sta. Ifigênia, 687 – Lj. 04
Sta. Ifigênia – São Paulo – SP

Venda de Consoles e Acessórios

Despachamos via sedex para todo Brasil

Até 12x no Cheque ou Carnê*

*sujeito a aprovação de crédito

Rock GAMES
O Ritmo do Jogo

(14) 3232-2200
R. Batista de Carvalho, 1 – 52 - Bauru – SP

AGORA O ABC ESTÁ MAIS DIVERTIDO!!!

AF NET informática e games

SEDEX MANDOU, CHEGOU. A cobrar para todo o Brasil

Parcelamos em até 24x sem entrada!!!

Aceitamos todos os cartões de crédito

Rua General Glicério nº 196 Galeria Atlantidas
Loja 12 - Centro - Santo André - SP (11) 4994-7612
www.afnet.com.br

PANDA PRESENTES ELETRÔNICOS

Assistência Técnica de Vídeo Game em geral e Vendas

Tel.: (11) 3743-2180

A maior loja do Morumbi

1 - Av. Dr. Guilherme Dumont Villares, 1210 loja 15 – Shopping Open Center (Portal do Morumbi)
2 - Rua Joaquim Nabuco, 47 – Lj. 05 – Brooklim

BIG GAMES
TUDO PARA VÍDEO GAMES

Assistência Técnica Especializada

PSP R$ 970,00 à vista

Super Promoção PS2 R$ 760,00

Parcelamos em até 12x no cartão*,
13x no cheque e financiamos no carnê em até 12x

Tel.: (11) 3681-3807
(11) 8361-9787 / (11) 3681-7178
Av. Dep. Emílio Carlos, 1.282 - Vl. Yara - São. Paulo
Entregamos na grande S.Paulo (motoboy) e em todo Brasil (via Sedex)

TROP GAMES
Venda e Assistência Técnica Especializada

Sedex para todo o Brasil · Parcelamos em até 15X

Promoções Especiais na Compra pelo Site:
www.tropgames.com.br

Tel.: (19) 3272-4943
Av. Bueno de Miranda, 107
Vila Industrial – Campinas – SP

ANTRAX GAMES
COMPRA - VENDE - TROCA - FINANCIA

FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X P/ TODO BRASIL
*aprovação do crédito pelo telefone.
ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GERAL.

SEDEX P/ TODO BRASIL

PSTWO SLIM - MODEM
2 CTR. ORIGINAIS
MEMORY CARD + 1 JOGO
R$ 899,00

(11) 6694-5177
(11) 6693-6062
www.antrax.bpg.com.br
R. HERVAL, 1220 - TATUAPÉ - SP

PS one
N64
GBC
Dreamcast
Saturn
Mega Drive

POINT games

Morumbi
Desde 1993

LAN & NET

(11) 3721-4045

www.pointgames.com

PS2 XBOX NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

"Jogos usados originais de PS2/GCUBE/XBOX a partir de R$19,90 (japonês) e R$50,00(americano) a vista ou em até 3 x no cartão"

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

R. Regente Leon Kaniefsky, 456

Explosão Games

• PS one • PSII • GameBoy Advance e Advance SP • Cartuchos Game Boy • • Cd's PS one • PsII • Jogos DVD-R • • Acessórios em geral •

ATACADO E VAREJO

ENTREGAMOS VIA SEDEX

explosaogames@terra.com.br

Fone: (11) 3228-1710 c/ Patricia ou Priscila

PIER 88

E mais!

Financiamento em até 15 vezes

Brindes especiais para leitores da "playstation"

"jogos e acessórios"

Garantia de 6 meses

Shopping Metrô Tatuapé - Piso Metrô - loja 20M

Fones: (11) 6197-5783 6192 9624

Televendas Porão Games:

(15) 3285-1919

(15) 3285-2525

(15) 3282-1813

PORÃO GAMES

Vendas de Acessórios, Jogos e Vídeo-Games

Assistência Técnica Especializada

pagamentos em 6x no cartão de crédito *

www.poraogames.com.br

KOMBAT GAMES

Enviamos via sedex para todo o Brasil

VÍDEO GAMES - Lojas 1 e 2

PlayStation.2 Dreamcast GAMECUBE NINTENDO 64

DVD - Lojas 1 e 2

SOM AUTOMOTIVO Loja 2

KENWOOD JVC Pioneer SONY

Assistência Técnica para Vídeo Games

Venda de Aparelhos e Acessórios para Vídeo Games

Cheque Eletrônico REDE SHOP

Diners Club Maestro MasterCard VISA VISA Electron

Loja 1: Rua Santa Ifigênia, 260 – Box 14 – Centro – SP • Fone / Fax: (11) 3331-1934 / 3337-3941

Loja 2: Rua Santa Ifigênia, 364 – Loja 02 – Sta. Ifigênia – Centro – SP • Fone: (11) 3337-6238

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Destravamento e Consertos

Orçamento sem Compromisso

Desconto para Lojistas

M.D.R GAMES

COMÉRCIO DE VÍDEO GAMES E ACESSÓRIOS

COMPRAMOS SEU APARELHO SEMINOVO E COM DEFEITO

Viaduto Sta. Efigênia, 287 - centro - SP Fone: (11) 3228-4427

www.afirmagames.com.br

AFirmaGames®

ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION2

PS2 PS XBOX NINTENDO Dreamcast GAMECUBE

DESBLOQUEIO

UNIDADE ÓTICA

TRANSCODIFICAÇÃO

FONTE

VENDA

Atendemos todo Brasil

CONSERTOS EM GERAL ORÇAMENTO GRÁTIS

Rua Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E4- Santana

Tel: (11) 6971-1260 Ramal:329 / 3461-8562

ART GAME

Games de última geração

PlayStation Nintendo X Box e Outros

Enviamos via sedex para todo Brasil pelo melhor preço do mercado

011 6098-1377

6682-9535

www.awi.com.br/artgame

inicial games
SUA DIVERSAO COMEÇA AQUI !!!
NINTENDO 64
XBOX
PlayStation
PlayStation 2
www.inicialgames.com.br
SHOPPING SOLAR CENTER
RUA CAMPOS SALES, 600 LOJA 22
TEL. 0XX19 3236-0179

PLANET GAMES
COMPRA – VENDE – FINANCIA
NOVOS E SEMINOVOS
• Todos os consoles e acessórios
• Assistência técnica especializada
• Despachamos via Sedex para todo Brasil
Playstation 2 12X R$ 98,50*
*Sujeito à análise de crédito
Compre através do site:
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br
Fones: (11) 6987-2641 / 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina – São Paulo-SP

PLANETA'S PRESENTES
Despachamos para todo o Brasil
Aparelhos novos, jogos e acessórios para:
PlayStation 2
XBOX
GAME BOY ADVANCE
PSone
Dreamcast
GAMECUBE
DESTRAVAMENTO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE VÍDEO GAMES
produtos originais c/ garantia
FONE: (11) 3311-0427 / 9648-0908
e-mail: planetaspresentes@ibest.com.br

WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
SuperNintendo - Nintendo64
GameBoy Color - Xbox
Assistência Técnica
Destravamento
PS2 - PSOne - Xbox - Saturn
Aceitamos todos os cartões de credito parcelamos até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira
(apenas para SP capital).
ENTREGAMOS VIA SEDEX
R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
R. São Bento, 43 - Loja 22
Fone/Fax (11) 3105-2797

DRAGOON GAMES
• TUDO EM VÍDEO-GAMES
• FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• DESTRAVAMOS PLAY 2
• CDS EM PROMOÇÃO
Sedex para todo o Brasil
Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375
www.dragoon.com.br
Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP
(trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501
Não Temos Filiais.

NIKA'S GAMES
VENDA - TROCA - LOCAÇÃO - COMPRA
LINHA COMPLETA DE NOVOS E SEMI-NOVOS
PlayStation
PSone
PlayStation 2
GAME BOY
Central de Vendas
(0XX11) 3975-2737
Fax: (0XX11) 3975-2123
Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó
Site: www.nikasgames1.hpg.com.br

ELETROMÍL
Assitência Técnica Especializada
"A maior e melhor loja de ass. técnica do Brasil!"
Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips
>PS2<
>XBOX<
Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às 18h00 e sáb. 08h30 às 17h00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309
Representante Oficial do Chip Matrix R$ 120,00 (unidade)

Disk Games "Desde 1992"
www.diskgames.com.br
TUDO EM ATÉ 12 X
Assistência Técnica Especializada
PlayStation 2
X Box
GB Advance SP
PlayStation One
Game Cube
Entregamos p/ todo o Brasil
(19) 3242-0541
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - CEP 13070-011 - Campinas / SP

x-treme games
Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!
www.lojaxtremegames.com.br
As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS
Representante e distribuidora autorizada VTEC / THUNDER CHIP
Há mais de 3 anos no mercado
Desbloqueamos PS2 e Xbox na hora
Aceitamos cartões de crédito
Garantia em todos os serviços e mercadorias
Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX
Fone: (41) 232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br
Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMINOVOS
ROCK LASER GAMES
COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA
ATACADO E VAREJO
SEDEX PARA TODO BRASIL
• PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES
• ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
Conserto • Destravamento • Transcodificação
(11) 6631.9979 (11) 6954.4332
Av. GUILHERME COTCHING, 1508 - Vila Maria - São Paulo - SP

SUPER PLAY GAMES
vendas - assistência técnica
Games e Acessórios
Últimos lançamentos
Destravamos PS2
Aceitamos todos os cartões
Despachamos via Sedex
Curitiba - Paraná
Fones: (41) 322-2240 / 322-3733
www.superplaygames.com.br

GAMES BRASIL
COMPRA - VENDE - TROCA
Todos os tipos de Video Games e Peças
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Acompanhe o Destravamento
Promoção Matrix
Apresentando a Revista Destravê R$ 240,00
Tele Vendas: 3316-1360
Email: vendas@gamesbrasil.net ou Site: www.gamesbrasil.net
Rua Sta Efigênia, 184 2º Andar - Centro
Válido até fim Estoque

HELP GAMES
Assistência técnica autorizada (oficina própria)
Especializada em desbloqueio de PS2 (Thunder e DMS3) e demais consoles
Peças e chips originais
Rua Albion, 513 Lapa
(11) 3645-3005
(11) 3832-5096
www.helpgames.com.br

AVALANCHE
Agora é a Sua Chance de Ter o Seu
PlayStation2
em até 12x Sem Entrada
para Todo o BRASIL
Televendas: 0XX11 6852-2881
6852-2879
6864-5670
3104-4327

Consertamos o seu Playstation
WAVE GAMES
é assistência técnica para seus aparelhos de games
Venda de aparelhos novos e usados
Acessórios em geral
CANHÃO - ENTRADA
PROCESSADOR - FONTE
TRANSCODIFICAÇÃO
SHOPPING SP MARKET – Pal 11-B
Av. Nações Unidas 22.540 – Sto. Amaro
5541-8066

SS GAMES
Tudo para seu game
Venda e troca de vídeo games
Jogos para: Playstation 1 e 2, Xbox, Gamecube, Super Nintendo, Dreamcast, GameBoy e GameBoy Advanced
www.ssgames.com.br
ACESSÓRIOS P/ GAMES EM GERAL
Agradecemos a Preferência
MELHOR PREÇO DO COMÉRCIO
VIADUTO SANTA IFIGÊNIA, 66 - LJ. 401 / 402 / 403
FS.: (0**11) 3328-6801 / 3328- 6802 / 3328-6803 / 3328-6804
(PRÓXIMO ESTAÇÃO SÃO BENTO DO METRÔ)

MG GAMES

mggames@ig.com.br

COMPRA - VENDA - TROCA

Aparelhos Novos e Seminovos

Despachamos para todo o Brasil

fone: 6909-7167

H-lera

Games e Assistência Técnica

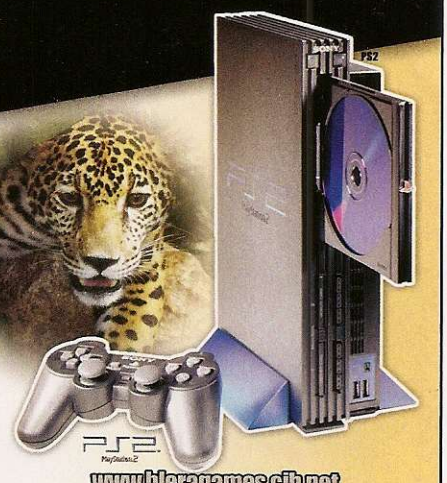
Acessórios, jogos e consertos

V-Thunder

Assistência técnica em games

R. Pamplona - 718, próximo ao metro Trianon Masp

(011) 3253-3469 / (011) 3266-5165



www.hleragames.cjb.net

TEC CENTER

WWW.TECCENTERS.COM

Assistência e Suporte Técnico especializado em games

Só assistência técnica

Enviamos sedex para todo Brasil

PS one GAME BOY ADVANCE SEGA PlayStation 2

Rua Barão de Duprat,323
3º andar loja 303 Tels: (11) 3326-7971
(11) 3329-9930 (11) 3329-9831 (11)3228-6738

ASA CELL
assistência técnica para celulares
credenciada CLARO
R.Albion ,21-Lapa - SP
3834-5524

Destravamento do PS2 - XBOX e Manutenção

Locação de games para PS1 • PS2 • Snes • Xbox N64 • GC • PC Games

- Venda de Aparelhos
- Acessorios
- Enviamos para todo Brasil

(32) 3215- 5898

R. São Sebastião 516 loja 2343 cep: 36013-260 Juiz de Fora (MG)

FACILITAMOS SEU PAGAMENTO em até 12x

PSII

Controle Original

Controle Remoto

Modem

Memory Card Promoção R$ 79,00

GAME CUBE

PS One Promoção 6 x R$ 54,00

GAME BOY SP

X-BOX

Fratello Games

SEU GAME COM TUDO!

Troca do leitor original PS II 6 vezes R$ 320,00

Troca do leitor original PS One 6 vezes R$ 139,00

Promoção

Promoção

COMPRA O MOD A VISTA OU EM ATÉ 12X SEM JUROS

Orçamentos sem compromisso e na hora. Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos Modchips mais confiáveis do mundo.

ESSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!

Acessamos Cartões

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

Mega 5.0

Thunder Chip

Messiah

DMS 3

Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil. Preços especiais para técnicos. Visite nosso site e conheça nosso Catálogo Eletrônico

www.FRATELLOGAMES.com.br

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216 Fone: (011) 3362-2255 Fone/Fax: (011) 3224-9414

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 Fone: (011) 3361-2783

Promoções válidas em até 6 vezes no mesmo cartão e somente à vista

Tilty's Gamer

- Vendas de consoles de todas as marcas.
- Acessórios e jogos originais.
- Assistência técnica própria especializada.
- Tudo com garantia.
- Facilitamos o pagamento.
- Destravamento de PS-2 e outros consoles.
- Representante THUNDER CHIP (V-TEC)
- Enviamos via SEDEX para todo o Brasil.

Onde diversão é coisa séria!

Não temos filial

Rua: Serra de Bragança, 476 - Tatuapé SP
Tel: 6191-3000 / 6193-7163
www.tiltysgames.com.br

NETTGAMES

Vendas, Acessórios e Consertos

Garantia de 6 meses
Destravamento de PS1 e 2 (na hora)

PLAY 1e2

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

Fone: (11) 3331-4144 Fone/Fax: (11) 3224-0452
R. dos Gusmões 353 sala 94 Cep: 01212-001
Bairro Sta Efigênia - SP

A Loja com Preços de Atacado

- Linha Direta Fábrica ao Consumidor.
- Tudo em Video-Games
- Cd's em Promoção
- Todos Consoles e Acessórios para Games
- Somente Venda Produtos Novos

Fantasia WWW GAMES

TUDO COM GARANTIA

PlayStation PS2 Nintendo

DESPACHAMOS Para todo Brasil via :

SEDEX GLOBAL MESSENGER

depósito bancário Itaú

DISK GAMES

(0xx11) 296-7679
São Paulo - SP 6243 - 6021

Front Games

Promoção de jogos para PlayStation 1 e 2, mais de 2000 títulos.
Peça sua lista
Sedex para Todo Brasil
frontgames2002@hotmail.com
Tel: (0xx11) 6128-5684

Para Anunciar Ligue:

Na seção Playshop e divulgar seus produtos para mais de 480.000 leitores gamemaníacos, ligue para a Publicidade

TEL: (11) 3038-5090
(11) 3038-5094
(11) 3038-5103

ELE

20 ANOS G A

www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

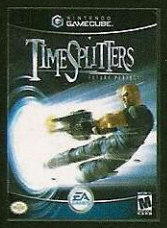
>PS2<

PlayStation.2

>XBox<

XBOX

>GameCube<



GAMECUBE

>GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<

NINTENDO DS

>PSP<

PSP

TROMIL

Enviamos SEDEX

M E S

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · Rede Shop · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

PORÃO GAMES

TELEVENDAS:
(15) 3285-1919
(15) 3285-2525
(15) 3282-1813

Não possuímos filial em São Paulo (Capital)
Horário de funcionamento: Segunda à Sábado das 10:00 ás 20:00 Horas

Assistência Técnica Especializada
Vendas de Acessórios, Jogos, Vídeo-Games e Informática

VISA Pagamentos em até 6x no cartão de crédito *

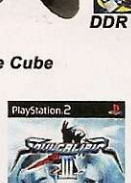
Enviamos nossos produtos via SEDEX para todo o Brasil !!!

Vídeo-Games:

PSP · Frantix · GTA · Marvel Nemesis · MediEvil · Nintendo DS · Castlevania · Nintendogs · The Sims 2

X-Box · Burnout Revenge · Far Cry Instincts · Mortal Kombat Shaolin Monks · Ninja Gaiden Black · Game Cube · DDR Mario Mix · FIFA Soccer 06 · Fire Emblem · Pokemon XD

Play Station 2 · Harry Potter and the Goblet of Fire · Ratchet Deadlocked · Resident Evil 4 · SOCOM 3 · Soul Calibur 3 · Tony Hawks American Wasteland · Ultimate Spider-Man · Urban Reign



Informática:

Coolers Processadores · Fontes · Gabinetes · Mouses Ópticos · Placas de Vídeos · PC's Porão Games · Teclados · Teclados PC & PS2

Coolers Gabinetes · Grelhas · Headfones · Joysticks · Mídias CD's & DVD's · Neon · Webcam

novo site: poraogames.com

INFORMÁTICA: AMD · ASUS · ATI · COOLER MASTER · hp · THE LEADERSHIP GROUP · LG · MSI · intel inside · PHILIPS · SAMSUNG · Seagate · SONY

VIDEO-GAMES: PSP · NINTENDO DS · N-GAGE NOKIA · XBOX · GAMECUBE · PSP · GAME BOY ADVANCE SP · PlayStation

Aparelhos fotográficos sem os Jogos - Estoque limitado - Fotos meramente ilustrativas - Frete não incluso - Preços sujeitos a alteração sem prévio aviso - Taxa de juros para pagamentos em 6x no cartão Visa de 4,99% ao mês